PIETRO VETTURI

TATTICA SCACCHISTICA

I Primi Elementi

treviglioscacchi.com edizioni

A.D. SCACCHISTICA TREVIGLIESE

Aleksandr Aljechin

PIETRO VETTURI

TATTICA SCACCHISTICA
I Primi Elementi

SOMMARIO

Prefazione

Se volete che i vostri figli siano intelligenti, leggetegli delle fiabe.
Se volete che siano molto intelligenti, leggetegliene molte.
[Albert Einstein]

Il nuovo opuscolo che state sfogliando è rivolto anzitutto agli allievi che hanno già concluso lo studio del primo (*Imparare gli scacchi senza farsi del male*, Treviglio 2005) e che desiderano approfondire ulteriormente le loro conoscenze scacchistiche.
L'opuscolo, però, intende anche fornire all'in-segnante una guida agile e di facile consultazione da utilizzare con profitto nel corso delle proprie lezioni.

Per stimolare maggiormente lo studente abbiamo cercato di riportare le soluzioni non immediatamente vicine ai diagrammi degli esempi proposti. Invitiamo pertanto lo studente, ogni volta che gli viene posto un quesito, a fermare la lettura e a cercare da solo la soluzione. Solo dopo un tempo ragionevole (almeno 5-10 minuti di riflessione) l'allievo potrà sentirsi autorizzato a verificare l'esattezza della soluzione. In questo modo apprenderà in maniera più confacente e duratura.
Non tutti i diagrammi proposti nelle pagine che seguono sono facili per i principianti, ma sono quasi tutti alla portata di un giocatore di terza categoria nazionale.
Solo alcuni quesiti sono leggermente al di sopra delle capacità di un principiante o di un giocatore medio, tuttavia li abbiamo inseriti nel testo perché in essi si trovano insegnamenti importanti.

Desideriamo inoltre ringraziare tutti coloro dalle cui opere abbiamo attinto materiale e idee:

- **Andreas Voght** (*http\\scacchi.qnet.it*)
che ci ha anche ispirato l'idea di questo opuscolo;

- la **Guida Tecnica della FSI**,
il testo di riferimento redatto a cura della FSI e utilizzato nei corsi organizzati su tutto il territorio nazionale;

- la rivista scacchistica **Torre & Cavallo**
che potete trovare mensilmente in edicola con il suo ricco corredo di notizie, partite commentate dai campioni, foto, articoli e curiosità;

Un grazie anche all'amico **Clementi** che ha curato la revisione tecnica dei testi, dei diagrammi e delle relative soluzioni, all'amico "**Scara**", che mi ha assistito nell'impaginazione grafica del lavoro, e al socio **Nazario Menato** per l'agile ma esauriente appendice storica che ha voluto regalarci.

Tutto questo con la segreta speranza che il nostro lavoro aiuti molti giovani ad amare e a praticare questo gioco bellissimo.

A.D. SCACCHISTICA TREVIGLIESE
Pietro Vetturi

Premessa Generale

Il Piano, la Strategia, la Tattica

Nel primo opuscolo della nostra serie abbiamo illustrato, oltre alle regole del gioco e alle modalità di svolgimento delle competizioni, anche alcuni punti chiarificatori sulla condotta da tenere nelle aperture e in alcuni finali elementari. In queste pagine impareremo invece a conoscere i ***tatticismi elementari***. Per chiarezza riportiamo alcune definizioni che, anche se non comprese appieno ora, saranno senz'altro utili in seguito. Va anche detto che, se qualcuno trova "noioso" o difficile quanto viene riportato sotto, può tranquillamente passare ai capitoli successivi e tornare più tardi a leggere queste informazioni.

Il Piano

Per un principiante è difficile creare un **piano** di gioco che vada al di là di due o tre mosse, e anche la sua formulazione riguarda obiettivi elementari.
I tipici piani dei principianti sono di questo genere: *"Metto l'Alfiere lì, poi lo porto là e, se il mio avversario non se ne accorge, gli prendo la Torre"*.
Ovviamente per i giocatori esperti il piano non è semplicemente *"dare scaccomatto"* o *"catturare un pezzo"*, ma è qualcosa di più profondo e parte già dalle prime mosse.

Così, in **apertura**, il piano è simile al progetto di un architetto che studia come sistemare i vari elementi (pezzi e pedoni) affinché risultino il più possibile funzionali.

Nel **mediogioco** il piano svilupperà l'*idea* da realizzare, tenendo conto dell'impianto creato dalla nostra apertura e dalle scelte dell'avversario; ecco allora, ad esempio, che si progetterà di concentrare l'attività dei pezzi verso il lato di Donna perché riteniamo che lì il nostro avversario ha una disposizione di pezzi e di pedoni inferiore alla nostra…

La battaglia del mediogioco spesso porta a un **finale** in cui il piano è quello di raggiungere una posizione tattica che già sappiamo vincente (o di patta se la battaglia precedente ci ha lasciato in difficoltà).

Naturalmente il piano nelle varie fasi di gioco dovrà essere flessibile per adattarsi alla posizione che si realizza effettivamente sulla scacchiera. Poiché anche l'avversario sviluppa un suo piano, ogni nostra mossa dovrà essere valutata nuovamente. Se necessario, il piano originale sarà sostituito da un

nuovo piano adatto alle nuove circostanze. Ricordiamo infine che un buon piano non contempla solo *l'attacco*, ma anche la *difesa*.

Le mosse che tendono alla realizzazione del nostro piano si definiscono *mosse strategiche*.

La Strategia

Per **strategia** si intende dunque una scelta di mosse logiche che portano a una collocazione dei pezzi finalizzata alla realizzazione del nostro piano.

Per esempio, se spostiamo la Torre da **a1** in **c1** perché la colonna "c" è aperta (o prevediamo che presto si aprirà), oppure se collochiamo un Alfiere in fianchetto perché controlli la grande diagonale, stiamo eseguendo mosse strategiche.
Il principiante non vede in esse alcun vantaggio immediato (un guadagno di materiale), ma il giocatore più esperto sa che quella Torre sulla colonna aperta o quell'Alfiere in fianchetto saranno utili più in là nel corso della partita.

Un esempio di strategia nel finale può essere questo: il giocatore progetta di portare il suo Re in una casa centrale e cerca di farsi un'idea di quali mosse siano necessarie per portarcelo.
In questo momento egli sta esercitando il suo *pensiero strategico* perché le moti-vazioni della sua scelta sono strategiche: il Re al centro della scacchiera occupa la posizione più adatta per penetrare nel territorio nemico e attaccare i pedoni, oppure per accompagnare un proprio pedone a promozione...
A volte si deve fare una scelta tra diverse strategie.
Se sono aperte sia la colonna "c" sia la colonna "h", dove è più opportuno collocare la Torre?
La scelta sarà in funzione del **piano**. Così ci si chiederà: ci sono più prospettive sul lato di Donna o sul lato di Re? Verrà agevolato un controgioco avversario? Ecc.
Quindi la scelta strategica asseconderà la realizzazione del piano, ma raccomandiamo vivamente di seguire con attenzione quanto effettivamente accade sulla scacchiera. Ricordate che il vostro avversario farà di tutto per mandare a monte il vostro piano e metterà in atto tutte le sue astuzie, mossa dopo mossa.

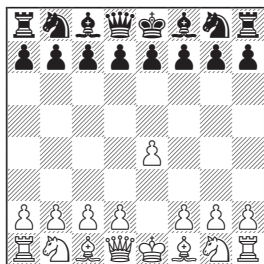
Anche prima di effettuare la prima mossa ogni giocatore deve avere un *piano*, perché ogni apertura ne persegue uno, diverso per ogni tipo di apertura.
Le mosse studiate dalla teoria delle aperture sono appunto quelle che vengono ritenute strategicamente migliori per la realizzazione di determinati piani strategici.

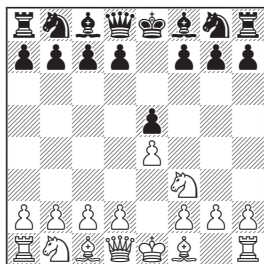
Cerchiamo di spiegare questo concetto illustrando le prime mosse di una tra le aperture più giocate nei tornei e le idee strategiche che vi stanno dietro: la cosiddetta **Partita Spagnola** (detta anche Ruy Lopez).

Le prime mosse di quest'apertura sono:
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

Supponiamo che il conduttore dei bianchi desideri appunto giocare questo impianto, perché è preparato, gli piace, ecc.
Questo sarà dunque il suo piano all'inizio.
Egli inizierà quindi con **1.e4**. (Diagr.)
Però non può prevedere come risponderà a sua volta il suo avversario.
Il Nero, sappiamo, potrebbe benissimo proseguire con:

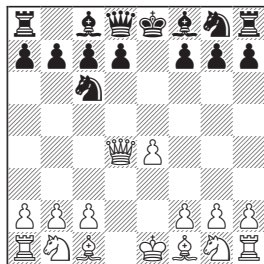
- **1…e6** *Difesa Francese*
- **1…c6** *Difesa Caro-Kan*
- **1…c5** *Difesa Siciliana*

• **1…♘f6** *Difesa Aljechin*
• **1…d5** *Difesa Scandinava*

o anche **1…d6** o **1…g6** che possono portare a una *Pirc*, a una *Philidor* o a una *Difesa Moderna*, o possono condurre la partita su altri impianti totalmente diversi, come la *Difesa Est-Indiana*.

Egli dovrà quindi essere pronto a cambiare piano (e strategia) in base all'effettiva risposta del suo avversario. Ma ammettiamo, per sua fortuna, che il Nero risponda con **1…e5**. Subito il Bianco muoverà **2.♘f3**

Merita considerazione capire il piano che si cela dietro queste semplici mosse.

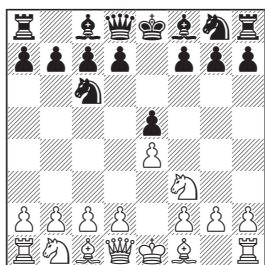
Quando il Bianco spinge in **e4**, egli persegue un obiettivo: poter collocare due pedoni al centro, nelle case **e4** e **d4**. Avere due pedoni centrali affiancati e ben difesi è un grande vantaggio posizionale perché si crea spazio per il movimento dei nostri pezzi e si riduce quello avversario. Logicamente il Nero vi si opporrà fin dalla prima mossa.

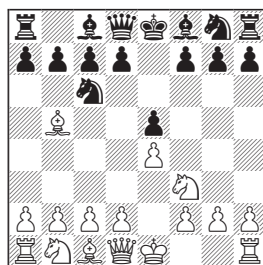
Le possibili risposte ad **1.e4** riportate sopra sono tutte idee diverse su come contrapporsi al desiderio del Bianco.

Infatti, se dopo **1…e5** il Bianco giocasse subito **2.d4** si potrebbe avere **2…exd4 3. ♕xd4 ♘c6** attaccando la Donna.

Il Nero svilupperebbe un pezzo con guadagno di tempo.

Quindi il Bianco gioca **2.♘f3** con un **duplice scopo**: uno strategico e uno tattico. Lo scopo tattico (di cui parleremo tra breve) è qui semplicemente attaccare un pedone (e5) e catturarlo se il Nero non provvede a difenderlo. Lo scopo strategico è invece quello di controllare con un pezzo diverso dalla Donna la casa **d4** in modo che, quando potrà (o vorrà) spingere in d4, in caso di **…exd4**, potrà riprendere di Cavallo senza scomodare la Donna. In questo modo avrà evitato di sottoporla ad attacchi che gli farebbero perdere tempi.
Lo sviluppo del Cavallo è stata dunque una mossa soprattutto strategica, poiché esso è stato posto in una casa più utile di quella di partenza. (Notiamo che se un pezzo dovesse svolgere egregiamente la sua funzione restando nella casa di partenza, senza intralciare gli altri pezzi, esso dovrebbe essere considerato sviluppato; in linea di massima però questo non avviene).

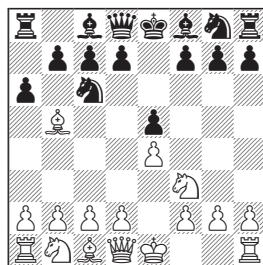
Anche alla seconda mossa il Nero ha diverse possibili risposte.
Non può ignorare l'attacco su e5, ma potrebbe rispondere sia con **2…d6** (*Difesa Philidor*) sia con o **2…♘f6** (*Difesa Russa*, o *Petrov*) deviando ancora dalle speranze del Bianco.

La risposta **2…♘c6** soddisfa le aspettative del Bianco, tuttavia non è che il Nero gli abbia fatto un favore.

La mossa di sviluppo è strategicamente buona anche per il Nero per motivazioni tattico-strategiche analoghe a quelle del Bianco.
Anzitutto difende il pedone e5 (funzione tattica; *le questioni tattiche hanno sempre la preminenza su quelle strategiche* e vanno considerate per prime), in secondo luogo controbilancia il controllo sulla casa d4 del Bianco con un pezzo equivalente.
Se il Bianco volesse, ora potrebbe anche giocare mosse del tipo 3.♘c3, 3.♗c4, 3.d4, 3.d3, modificando però, almeno parzial-mente, il piano che abbiamo supposto avesse in mente all'inizio, perché queste mosse conducono ad aperture (e piani) diversi.
Secondo l'impianto della **Partita Spagnola**, che il Bianco vuole adottare, egli gioca la mossa **3.♗b5**.

Questa mossa (vedi diagramma successivo) ha dei riflessi tattici (cattura del ♘c6 e cattura del pedone e5 indifeso) ma si tratta di aspetti tutto sommato inconsistenti.

Il Nero, infatti, dopo l'eventuale 4.♗xc6 dxc6 5.♘xe5 ♕d4 si riprende il pedone con una posizione migliore.
La mossa 3.♗b5 non ha per il momento scopi tattici, ma solo strategici:

a) l'Alfiere tiene sotto minaccia il Cavallo nero, così che nel momento in cui il Bianco decidesse di giocare d2-d4 potrebbe prima eliminare uno dei pezzi neri che controllano la casa di arrivo del pedone. In sostanza squilibra di nuovo la bilancia dei controlli sulla casa d4 a suo favore.

b) questa mossa libera lo spazio tra Re e Torre, così che il Bianco possa eseguire l'arrocco e mettere al sicuro il Re (la sicurezza del Re è la prima delle preoc-cupazioni strategiche).

Per quanto s'è detto il Nero, al momento, non ha da preoccuparsi del suo pedone e5 e di solito gioca **3…a6**. (Diagr.)

Questa mossa ha uno scopo strategico chiaro: dopo che l'Alfiere si sarà ritirato in a4 (il

cambio sul Cavallo è possibile ma conduce ad altri piani di gioco), la spinta b7-b5 elimina la pressione che l'Alfiere esercitava sul ♘c6 e questi riprende in pieno tutta la sua funzionalità.

Questo è un esempio delle considerazioni profonde che stanno dietro alle scelte delle mosse in apertura. Chiaramente tutto ciò è fuori dalla portata di un principiante e neppure gli consigliamo di preoccuparsi di cose simili mentre sta giocando (finirebbe solo per confondersi), tuttavia sapere che dietro alle mosse esiste un pensiero complesso gli impedisce di accontentarsi di apprendimenti meccanici e stereotipi, mentre lo invoglia a cercare di capire sempre di più.

Nell'opuscolo che tratterà le idee base delle aperture torneremo più estesamente su questi argomenti.

La Tattica

Se la *strategia* riguardava l'individuazione generica di mosse che avrebbero realizzato una certa posizione di pezzi e di pedoni, la **tattica** mira invece a trovare concrete successioni di mosse, il più possibile forzanti, che conducono a un vantaggio di posizione o di materiale, tenendo conto delle possibili risposte dell'avversario.

In pratica, e per esemplificare, se il pensiero strategico poteva essere formulato così:

"Se potessi portare il mio cavallo da g1 in d5 avrei un forte controllo delle case utili in campo avversario. Per arrivarci devo far percorrere al mio Cavallo la strada e2-c3-d5, oppure h3-f4-d5, devo però anche pensare che quando muoverò il Cavallo la casa f3 rimane senza protezione; il mio avversario potrebbe approfittarne? Mi pare di no. In conclusione il mio progetto di portare il Cavallo in d5 sembra attuabile, vediamo che mosse giocare…"

il pensiero tattico (che interviene proprio a questo punto) procede invece così:

"Se inizio con ♘h3 il Nero potrebbe catturarlo con l'♗c8 e il piano non si realizza. Vediamo se è più comodo passare per e2. In e2 c'è un Alfiere che va spostato; dove lo metto? Potrei sistemarlo in f3 o in c4, ma in c4 è attaccabile e dovrei perdere tempo a difenderlo, invece in f3 blocca il pedone f2 che ho invece intenzione di spingere in f4 dopo che avrò sistemato la faccenda del Cavallo. Potrei giocare g4 e cambiarlo con l'♗c1, ma poi dovrei uscire con la Donna… Non va. Rivediamo il passaggio da h3. Potrei giocare g4, così da poter continuare con ♘h3 senza timore del cambio. Questa mossa indebolisce la difesa del Re, ma il mio avversario non ha mosse per un attacco rapido, quindi si può giocare. Che farà però il mio avversario dopo g4? Vediamo…"

Alla fine di tutte queste riflessioni, il *pensiero tattico* dovrà aver trovato una serie di mosse che conducono all'obiettivo.
E se non le trovasse?
Semplice: l'obiettivo strategico va cambiato. Era solo un sogno.

Nell'analisi tattica si esaminano varie *linee di gioco* che vengono chiamate **varianti**. L'insieme delle varianti che si diramano da una mossa si chiama **albero** delle varianti. Talune varianti contengono una o più *mosse forzanti*, vale a dire mosse che i contendenti sono costretti a giocare per non subire un danno evidente.
La serie di mosse forzanti, che da un certo punto in poi sono tali per entrambi i colori, è detta *variante obbligata*. Se in una variante

obbligata un giocatore sacrifica un pezzo, vale a dire lo cede senza un immediato ed evidente compenso, allora la variante obbligata viene denominata **combinazione**.
La combinazione, che spesso appare sorprendente per chi la subisce, deve essere forzante e contenere un sacrificio.
Se non contiene il sacrificio, ma è solo una sequenza di mosse ingegnosa e sorprendente, si denomina *tatticismo*.
Se invece c'è un possibile sacrificio, ma non vi sono all'inizio mosse forzanti, allora siamo in presenza di una *trappola*. La trappola funziona così: noi offriamo un pezzo che l'avversario può prendere o rifiutare (non è obbligato). Se lo cattura allora noi avviamo una serie di mosse obbligate che l'avversario non aveva previsto e che ci porta forzatamente ad acquisire un vantaggio

La particolare favorevole collocazione dei pezzi, o solo di quelli che consentono il tatticismo, la combinazione o la trappola (in una sola espressione: il colpo tattico), costituisce il *motivo*.
Un Re esposto, un pezzo indifeso, due pezzi avversari disposti sulla stessa diagonale… sono tutti 'motivi' per cercare il colpo tattico che ci porti in vantaggio.

L'*idea* del colpo tattico è l'obiettivo cui tende: lo scaccomatto, il guadagno di materiale, lo stallo, uno scacco perpetuo, ecc.

Invece il *tema* (taluni utilizzano idea e tema come sinonimi, ma noi gli attribuiamo significati distinti) del colpo tattico è il modo in cui l'obiettivo viene raggiunto (deviazione, sovraccarico, infilata, ecc.).

In questo nostro secondo opuscolo illustreremo i temi tattici elementari.
Va ricordato però che la stragrande maggioranza dei colpi tattici che si incontrano nelle partite (soprattutto quelle magistrali) sono costituiti da più di un tema tattico.

Anche se ciò potrà apparire arduo all'inizio, vale la pena di sforzarsi a esercitare il proprio pensiero tattico. Saper cogliere e realizzare l'eventualità di un colpo tattico può guidarci nella scelta di determinate continuazioni e contribuirà sicuramente ad alzare il livello del nostro gioco.

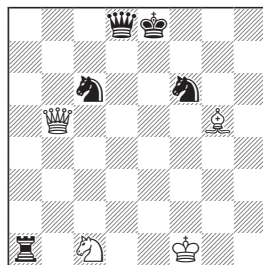
Temi tattici elementari

Inchiodatura, Scalzamento, Attacco doppio e Infilata, Scoperta (attacco di scoperta e scacco di scoperta)

I temi tattici elementari difficilmente compaiono in forma semplice sulla scacchiera, se non a causa di un errore o di una grave sottovalutazione della posizione da parte di uno dei due contendenti.
Sono invece più spesso il motivo conclusivo di temi più complessi.

Il loro studio è utile perché sviluppa una conoscenza geometrica della scacchiera e abitua il principiante a visualizzare nella mente i movimenti e le possibilità intrinseche dei pezzi.
Inoltre è bene conoscerli, sia per non caderne vittima, sia per utilizzarli al momento opportuno, e infine, una volta divenuti più esperti, per utilizzarli in combinazioni complesse.

L' Inchiodatura

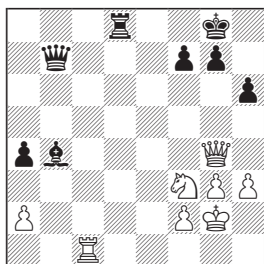
Un pezzo si dice *inchiodato* quando il suo movimento è temporaneamente impedito dall'azione di un pezzo avversario. Nella posizione riprodotta nel diagramma si può facilmente notare che la Donna e l'Alfiere bianchi inchiodano i due Cavalli neri, mentre la Torre nera inchioda il Cavallo bianco.
L'inchiodatura dell'Alfiere sul ♘f6 è detta ***relativa***, perché il Cavallo nero in teoria potrebbe muovere, anche se così facendo lascerebbe in presa la propria Donna.

L'inchiodatura effettuata dalla Donna bianca e dalla Torre nera sui Cavalli è detta ***assoluta***, perché questi non possono in nessun caso muoversi in quanto lascerebbero il Re sotto attacco (e questo è vietato dal regolamento).
La debolezza di un pezzo inchiodato, fintanto che sussiste l'inchiodatura, è che le sue funzioni si riducono a quella di impedire la cattura al pezzo che copre, ma non esercita più alcun controllo o minaccia sulla scacchiera.[1]

Da ciò segue che l'attaccante, forte dell'immobilità del pezzo avversario, può attaccarlo

[1] Ciò non è del tutto vero, nel senso che il Re avversario non può comunque collocarsi in una casa controllata da un pezzo nemico, pur se inchiodato *assolutamente*. Inoltre, nel caso di inchiodatura relativa, chi subisce l'inchiodatura può decidere, per una qualche ragione, di muovere il pezzo inchiodato e di sacrificare così il retrostante pezzo di maggior valore.

con altri pezzi e riuscire a catturarlo, oppure occupare con un proprio pezzo una delle case che il pezzo inchiodato di fatto non controlla più.
Quando è possibile, è bene cercare di *schiodare* il pezzo inchiodato il più presto possibile. Così pure, quando ci si accinge a collocare un pezzo in una casa, valutare se esso può finire sotto inchiodatura e quali problemi essa può causare.

Passiamo ora a qualche esempio concreto (cercate di risolvere il quesito da soli prima di leggere la soluzione).

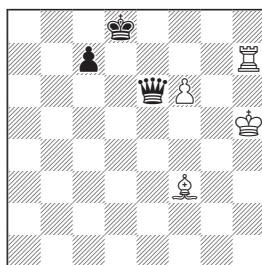
Posizione 1

Il Bianco muove e guadagna un pezzo

La manovra è la seguente: **1.♖b1** (inchio-datura relativa dell'Alfiere) **1…♖b8** (equilibrio di difesa con un secondo pezzo) **2.a3** (terzo pezzo attaccante) e l'Alfiere verrà catturato.

È da notare che, se provassimo a togliere dal diagramma precedente i pedoni posti in a2 e a4, il Bianco, per tentare di catturare l'Alfiere, dovrebbe fare ricorso al Cavallo che al momento è inchiodato. Tuttavia, dopo 1.♖b1 ♖b8 2.♔h2 (giocata appunto per schiodare il Cavallo) ♕e7 3.♘e1 ♗d6 (e non ♗xe1 a causa di ♖xb8) il Bianco non potrebbe far altro che rassegnarsi al fatto che la Torre avversaria risulta egregiamente difesa dall'Alfiere finalmente liberato.

Questa semplice analisi fa capire che non sempre un'inchiodatura porta al guadagno di materiale, ma può creare comunque serie preoccupazioni difensive al giocatore che la subisce.

Nell'esempio successivo vediamo invece una situazione più difficile.
Se il Bianco giocasse poco energicamente correrebbe il rischio di trovarsi in seria difficoltà. Il Nero minaccia sia 1…♕xf6 che 1…♕h3+ o 1…♕f5+ con cattura almeno dell'Alfiere.
Sfruttando il tema dell'inchiodatura il Bianco è in grado, invece, di volgere la partita a suo favore.

Posizione 2

Il Bianco muove e vince

Ecco la manovra corretta:
1.♖h8+ ♔d7 (il Re non ha altre case in cui muovere) **2.♗g4** inchiodatura assoluta! Non c'è di meglio per il Nero che giocare **2…♕xg4+** cui segue **3.♔xg4** con facile vittoria per il Bianco.
Il conduttore dei pezzi bianchi, però, prima di eseguire la mossa 1.♖h8+ doveva valutare anche un'altra possibilità per il Nero. Analizziamola insieme:
1.♖h8+ ♕e8 scegliendo quindi di perdere la Donna in cambio non di un Alfiere, ma di una Torre e, inoltre, avvicinando il Re all'ultimo pedone avversario (se il Nero potesse

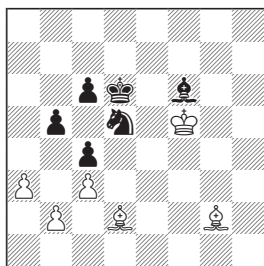
catturare anche quel pedone il finale diverrebbe pari). Il Bianco però, anche se con qualche difficoltà in più, vince ugualmente con **2.♖xe8+ ♔xe8 3.♔g6 ♔f8** (impedisce 4.♔g7 che permetterebbe la promozione del pedone in sole due mosse) **4.♗c6** (mossa istruttiva: forza il Nero a muovere il suo Re) **4…♔g8 5.♗d5+ ♔f8 6.f7 c5 7.♗c4 ♔e7 8.♔g7** e il pedone sarà promosso alla successiva.

Per concludere rammentiamo che i pezzi che possono effettuare una inchiodatura sono solo quelli cosiddetti a lunga gittata, cioè Donna, Torre e Alfiere. È facile intuire che né Cavallo, né Pedone, e tanto meno il Re, possono inchiodare un pezzo avversario.

Lo Scalzamento

È un tema tattico che porta al guadagno di materiale, dopo che a un pezzo viene tolto (*scalzato*) il suo difensore.
In sostanza si tratta una colpo tattico basato sulla cooperazione di almeno due pezzi diversi. Vediamo un esempio:

Posizione 3

Il Bianco muove e guadagna un pezzo

Notiamo che il difensore dell'Alfiere nero è solamente il Cavallo, a sua volta sottoposto ad attacco da parte di un Alfiere. Ciò vi dovrebbe dare l'idea vincente.

Il Bianco vince semplicemente con la manovra **1.♗xd5** che porta a due possibili seguiti:

a) 1…♔xd5 (o 1…cxd5) **2.♔xf6**

b) 1…♗xc3 2.♗xc3 cxd5 3.♔f4 e il Bianco è comunque vincente.

Non sempre è necessario eliminare il difensore: lo scalzamento si ottiene anche costringendolo a spostarsi.

Osserviamo con attenzione l'esempio che segue:

Posizione 4

Il Bianco muove e guadagna un pezzo

In questo caso vediamo che l'unico difensore del Cavallo nero, attaccato dal Re bianco, è l'Alfiere. Come costringerlo a muovere e abbandonare così la difesa del Cavallo?

La manovra corretta è la seguente:
1.♖e6+ Af6 (non salva 1…g6 2.♖xg6+ ♔h7 3.♖xg5+ ecc.) **2.♔xd2** catturando il pezzo.

Vediamo ora un ulteriore esempio in cui, di primo acchito, sembra che il Bianco sacrifichi un pezzo importante senza alcuna ragione.

(Posizione n°5 alla pagina successiva)

Posizione 5

Il Bianco muove e va in vantaggio

La soluzione corretta è:
1.♖xf4 ♖xf4 2.♖xe6 e il Bianco resta con due Alfieri contro una Torre. Va ricordato a questo proposito, che una Torre vale meno di due pezzi leggeri (Cavallo e Alfiere). Nell'esempio qui riportato, inoltre, il Bianco rimane addirittura con la *coppia degli Alfieri* che in finale, grazie all'efficace controllo esercitato su tutte le case della scacchiera, è considerato un vantaggio vincente contro una singola Torre, qualora siano presenti, è ovvio, dei pedoni da promuovere.

Da notare, infine, che con 1.♖xf4 il Bianco elimina un difensore dell'Alfiere e ne devia l'altro.

Attacco Doppio e Infilata

L'attacco doppio è quel tema tattico mediante il quale un nostro pezzo attacca contemporaneamente due pezzi avversari di modo che uno dei due non può essere salvato.

ATTENZIONE
Tutti i pezzi, inclusi Re e pedoni, sono in grado di portare un attacco doppio.

Nel diagramma sottostante, creato soltanto a titolo di esempio, i pezzi bianchi mettono sotto attacco doppio diversi pezzi neri creando una fitta rete di minacce mortali.

Notiamo gli attacchi doppi:

- ♔b1 minaccia ♘a2 e ♗b2
- pedone d2 minaccia ♖c3 e ♕e3
- ♘d5 minaccia ♖c3 e ♕e3
- ♖b8 minaccia ♗a8, ♘g8 e ♗b2
- ♗f5 minaccia pedone h7 e ♔d7 (scacco)
- ♕a4 minaccia ♘a2, ♗a8 e ♔d7 (scacco)

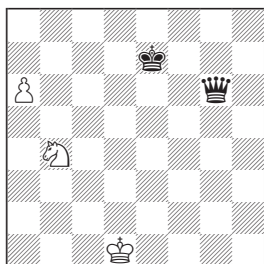
La Donna e la Torre, qui, portano addirittura un attacco triplo.

Proprio per il fatto che ogni pezzo può portare un *attacco doppio*, esso è una delle armi tattiche da cui guardarsi in qualsiasi momento della partita. Esso richiede quindi molta attenzione, sia per cogliere le opportunità per attuarlo sia per cercare di non subirlo.
Il rischio è maggiore quando un pezzo è indifeso, cioè quando si trova in una casa dove non è protetto da nessun pezzo amico. Il principiante deve imparare a verificare, prima di muovere, se, subito dopo, il nostro avversario sarà in grado di sferrare un attacco doppio (o, viceversa, se noi lo possiamo fare).
Particolarmente pericolosi sono gli attacchi di pedone (denominati "**forchetta**", perché in tal caso il costo è sempre un pezzo per uno o due pedoni), o quelli di Cavallo (*doppi di Cavallo*), micidiali e difficili da vedere per i principianti.
A volte la salvezza è possibile se, muovendo uno dei due pezzi sotto attacco doppio, viene attaccato un pezzo avversario ugualmente forte (attacco alla Donna o scacco al Re).

Aggiungiamo pure che fanno parte degli attacchi doppi anche le *infilate*, che illustreremo ora.

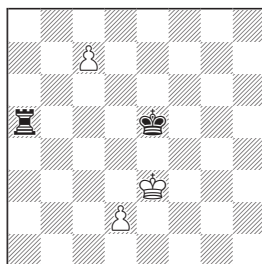
Le **infilate** sono attacchi doppi simili alle inchiodature, portati dai pezzi a lunga gittata, cioè Alfiere, Torre e Donna.
Anche qui ci sono due pezzi attaccati simultaneamente lungo la medesima linea, così che se un pezzo si spostasse per sottrarsi all'attacco, lascerebbe in presa un altro pezzo. La differenza sostanziale dall'inchiodatura è che qui la difesa del pezzo attaccato non basta a evitare la perdita di materiale, in quanto esso ha un valore superiore al pezzo attaccante.

Gli esempi seguenti, di attacchi doppi e di infilate, saranno molto più chiari di qualsiasi discorso.

Posizione 6

Muove il Nero

In questa posizione, il Nero con 1…♕b1+ (o con 1…♕g4+, che danno vita ad un attacco doppio), avrebbe tranquillamente vinto dopo 2.♔e2 ♕xb4 3.a7 ♕a5.
Frettolosamente, invece, il Nero pensò di scacciare il Cavallo dalla difesa del pedone in a6 con un altro attacco doppio della Donna, e giocò **1…♕b6**; così facendo si sottomise a un doppio di Cavallo e perse: **2.♘d6+ ♔d7 3.♘xb6 ♔c6 4.a7 ♔xb6 5.a8=♕** e il punto venne incamerato dal Bianco.

Vediamo ora un altro esempio in cui, il Nero, frettolosamente, cerca di parare la minaccia di promozione del Bianco nel modo sbagliato e consente all'avversario di eseguire una *forchetta* di pedone.

Posizione 7

Muove il Nero

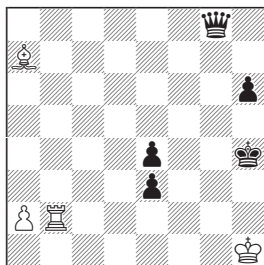
Il Nero giocò **1…♖c5** riuscendo a stento a pattare. Seguì **2.d4+** (forchetta a Re e Torre) **♔d6 3.dxc5+ ♔xc7** (non però ♔xc5 per c8=♕+) **4.♔e4** (o 4.♔d4) **♔c6** con finale patto.

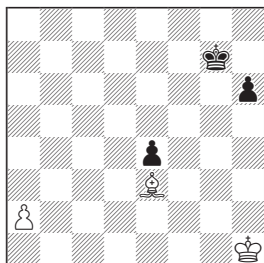
Se, anziché giocare 1…♖c5, il Nero avesse giocato 1…♖a8, non avrebbe avuto nessun problema a vincere. Avrebbe tranquillamente proseguito con ♖c8 e catturato in c7 e sarebbe rimasto con materiale sufficiente per mattare.

Vediamo un terzo esempio.

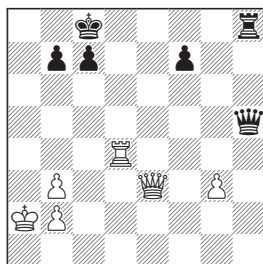
Anche in questo caso (vedi Posizione n° 8 alla pag. successiva) simuliamo una mossa sbagliata da parte del Nero.
Egli gioca **1...♕g7** credendo di vincere perché crea una minaccia (attacco doppio all'Alfiere e alla Torre) secondo lui imparabile. (Sarebbe stata corretta e vincente invece 1…♕c4 con l'idea ♕c1+).
Così invece il Bianco vince utilizzando due infilate: **2.♖h2+ ♔g5 3.♖g2+** (infilata di Torre; notiamo come il pezzo attaccato sia di valore superiore a quello dell'attaccante, qui

addirittura il Re) **3…♔f6 4.♗d4+** (infilata di Alfiere) ♔**f5 5. ♗xg7** e il Bianco vince (anche questa è un'infilata e non un'inchiodatura perché il Re vale più dell'Alfiere; se al posto del Re ci fosse stato un Cavallo, sarebbe stata un'inchiodatura e sarebbe bastato difendere il Cavallo adeguatamente per non subire una perdita di materiale).

Posizione 8

Muove il Nero

Notiamo che, se il Bianco avesse giocato subito 4.♖xg7 non sarebbe riuscito a ottenere nulla più della patta dopo 4…♔xg7 5.♗xe3 perché il Re nero abbandona al loro destino i suoi pedoni e va in a8.

Come si vede nel diagramma, il pedone bianco rimasto non può giungere a promozione perché è un pedone di Torre che promuove su casa di colore contrario alle case su cui muove l'Alfiere. Il massimo che riesce ad ottenere il Bianco è di perdere il pedone o di mettere in stallo il Re nero. In entrambi i casi la partita è patta.

Passiamo a un altro esempio.

Posizione 9

Il Bianco muove e va in vantaggio

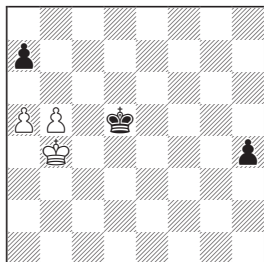
1.♖h4 (un'infilata e non un'inchiodatura perché il pezzo attaccato, la Donna, vale di più del pezzo attaccante, la Torre; qui però il Nero ha una mossa per liberarsi dall'attacco doppio) ♕**a5+** (altre mosse costerebbero la Torre nera) **2.♖a4** (minacciando ♖a8+, un'altra infilata) ♕**h5** (per proteggere la Torre dopo ♖a8+) **3.g4** (la Donna non può catturare il pedone, perché deve restare sulla colonna "h" a difendere la Torre) **3…♕h6 4.♖a8+ ♔d7 5.♕d4+ ♔e7 6.♖xh8 ♕a6+** (se ora 7. ♔b1 ♕f1+) **7. ♕a4** e per il Nero non ci sono altre possibilità.

Il tema dell'infilata può presentarsi in qualsiasi momento.

Nel diagramma che segue il Bianco può ottenere la vittoria in una delle due varianti che scaturiscono dopo la prima mossa, grazie ad un'infilata.

La posizione del Bianco (vedi diagr. successivo) sembra disperata. Il pedone "h" è inarrestabile, mentre il Re nero, all'interno del quadrato dei pedoni bianchi, è in grado di fermarli.
Infatti, dopo l'eventuale 1.b6 ♔c6 2.bxa7

♔b7 e il Nero vince.

Posizione 10

Il Bianco muove e vince

Se invece il Bianco gioca la forte mossa **1.a6** può seguire:

a) 1…♔d6; 2.b6 ♔c6; 3.bxa7 e vince.

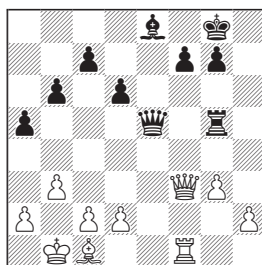
Oppure, e qui vediamo scaturire l'infilata, il Nero può tentare con la seguente continuazione:

b) 1…h3; 2.b6 h2; 3.a7 h8=♕; 4.a8=♕+ e il Bianco infila Re e Donna neri portandosi a casa il punto.

Non dobbiamo però pensare che le posizioni simili a quella diagrammata siano sempre vincenti per il Bianco. Anzi!
La vittoria del Bianco in questo studio, deriva solo dalla particolare posizione occupata dal Re nero.
Se questi si fosse trovato in d6, il Nero avrebbe vinto, mentre, se si fosse trovato in d4, avrebbe come minimo pattato; infatti il Re nero non si sarebbe più trovato sulla diagonale a8-h1 e non avrebbe subito né lo scacco né l'infilata. Dopo 1.b6 axb6 2.axb6 h3 3.b7 h2 4.b8=♕ h1=♕ è sufficiente che il Re nero non si posizioni mai sulle case della diagonale a8-h1 e la partita è evidentemente patta.

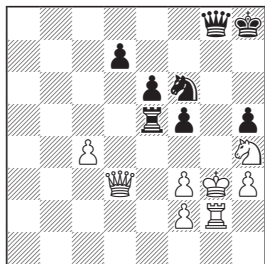
L' ATTACCO DI SCOPERTA

L'**attacco di scoperta** è un tema tattico che nasce dalla cooperazione di due pezzi. Il primo si sposta per attaccare un pezzo avversario e nello stesso tempo libera (scopre) la linea d'attacco del secondo verso un altro pezzo. L'avversario resterà così con due pezzi sotto minaccia e quasi sempre uno di questi non potrà sfuggire alla cattura.
Particolarmente pericoloso è l'attacco di scoperta al Re; in questo caso la necessità di difendere il Re non permette di salvare l'altro pezzo. Tale attacco viene spesso denominato **scacco di scoperta**.

Posizione 11

Il Bianco muove e va in vantaggio

Mediante un *attacco di scoperta* Il Bianco guadagna la qualità. Dopo **1.d4** il pedone attacca la Donna nera e contempora-neamente scopre l'attacco dell'♗c1 alla ♖g5. L'avanzata del pedone ha lasciato il Nero con due pezzi sotto attacco e non resta che **1…♕e7 2. ♗xg5 ♕xg5** guadagnando la qualità.

Vediamo ora un esempio curioso in cui il Re bianco, che si trova sotto scacco, è proprio il pezzo che, nel proteggersi dallo scacco, produce a sua volta un attacco di scoperta. Interessanti sono qui i tentativi di difesa del Nero con reciproche inchiodature e minacce di attacchi di scoperta.

Posizione 12

Il Bianco muove e va in vantaggio

1.♔f4 il Bianco sottrae il Re allo scacco e attacca la Torre, ma nel muovere il Re ha liberato anche l'attacco della ♖g2 alla Donna nera.

Ora sembrerebbe che 1…♕b8 salvi tutto (sottrae la Donna all'attacco della ♖g2 e difende contemporaneamente la propria Torre) ma in realtà la mossa ipotizzata non basta a causa di 2.♘g6+ (attacco doppio) ♔h7 3.♘xe5 e la Torre è comunque catturata senza alcun compenso per il Nero.

La miglior difesa per il Nero risulta perciò **1…♘g4** (perde il Cavallo, ma è una perdita minore rispetto alla cattura della Torre o della Donna) **2.hxg4 ♖c5**
Giunti a questo punto, però, il Bianco deve prestare attenzione: se giocasse 3.♕d4+ cadrebbe infatti sotto la forchetta 3…e5+ e il Nero passerebbe in vantaggio. Quindi meglio giocare **3.gxf5 ♖xc4+** (ecco un altro tranello teso dal Nero) **4.♔e3** (e non 4.♕xc4 e5+, attacco di scoperta, 5.♔xe5 ♕xc4) **4…♕c8** (minacciando ♖c3 con inchiodatura sulla Donna.
Ora che la Donna non è attaccata, la minaccia ♖xh4 è più reale) **5.♘g6+ ♔h7** (il Re Nero non deve andare sulla colonna "g", dove subirebbe lo scacco di scoperta ♘e7+ con cattura della Donna).
A questo punto il Bianco costringe il suo avversario a dei cambi, e, così facendo, incrementa la dimensione del suo vantaggio. **6.♕xd7+** e ora il Nero ha esaurito le sue risorse. Infatti possiamo avere due seguiti:

a) 6…♕xd7 7.♘f8+ ♔h8 8.♘xd7
(a 7…♔h6 segue 8.♖g6#)

b) 6…♔h6 7.♕xc8 ♖xc8 8.fxe6
e il Bianco ha un vantaggio vincente.

Questo esempio è istruttivo perché ci mostra, nel caso in cui subiamo un attacco, come dobbiamo impegnarci a ricercare con grande cura una possibilità di difesa (spesso esistono più risorse di quante ne immaginiamo) che si fonda su un rapido contrattacco.
Al contrario, se siamo noi gli attaccanti, l'esempio ci invita a esaminare con grande attenzione le risorse difensive dell'avver-sario prima di lanciarci in quelle che po-trebbero rivelarsi delle brutte disavventure.

Temi Combinativi

Adescamento, Deviazione, Interposizione-Interferenza, Sovraccarico, Blocco e Sgombero di una casa

Abbiamo definito in questo modo, **Temi Combinativi**, quella serie di temi tattici che, pur essendo sempre di carattere abbastanza elementare, richiedono però il *sacrificio* di un pezzo. Essi solitamente sono resi possibili da una situazione posizionale vantaggiosa, vale a dire che i pezzi di un colore si trovano in posizione favorevole, mentre quelli dell'av-versario sono meno attivi o scoordinati.
In tali circostanze il giocatore in vantaggio scorge la possibilità di utilizzare una *combinazione* vincente.

Le combinazioni, lo abbiamo visto a pag. 12, per essere tali richiedono uno o più sacrifici. Gli scacchisti tendono però a distinguere i sacrifici in due categorie:

1) gli **pseudo-sacrifici**, sono finti sacrifici perché si intuisce subito che il materiale ceduto verrà presto recuperato con i dovuti interessi;

2) i **sacrifici reali**, in cui non si vede ancora chiaramente come giungere ad un vantaggio duraturo, ma si confida sul fatto che nella posizione dinamica e tesa che scaturirà dal sacrificio, il giocatore che ha ceduto materiale saprà trovare in seguito le mosse giuste per ottenere solide chances di vittoria.
Il *sacrificio reale*, in sostanza, è una sorta di scommessa che si propone all'avversario: *"puoi guadagnare subito un pezzo e alla lunga vincere, ma saprai resistere ora al mio attacco? Io scommetto di no."*

I temi combinativi di cui tratteremo qui di seguito si basano tutti sugli *pseudo-sacrifici*.

In questa terza lezione esamineremo nei dettagli i seguenti temi fondamentali:

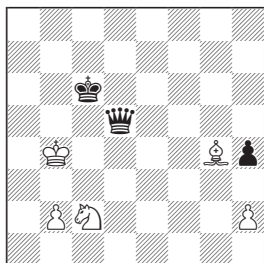
- ADESCAMENTO
- DEVIAZIONE
- INTERPOSIZIONE – INTERFERENZA
- SOVRACCARICO
- BLOCCO e SGOMBERO (di una casa)

ADESCAMENTO

L'**adescamento** è quella manovra mediante la quale un nostro pezzo si *sacrifica* attirando forzatamente un pezzo avversario in una certa casa al fine di catturarlo.

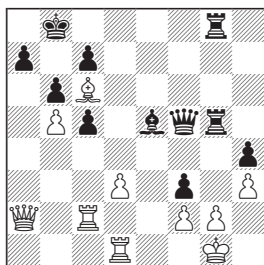
Vediamo il primo esempio (Diagr. 1).
Il Bianco è in chiaro svantaggio materiale,

ma la particolare disposizione della Donna e del Re Neri, gli consentono la seguente combinazione:

Posizione 1

Il Bianco muove e vince

1.♗f3 (l'Alfiere si sacrifica realizzando un'infilata a cui la Donna non può sottrarsi. Essa però può catturare l'Alfiere, ma viene "adescata" nella casa fatale, la f3) **1…♕xf3 2.♘d4+** (attacco doppio) **♔d6 3.♘xf3 h3 4.♘g5 ♔e5 5.♘xh3** e il Bianco vince portando un pedone a promozione.

Passiamo a un altro esempio un po' più difficile.

Posizione 2

Il Bianco muove e vince

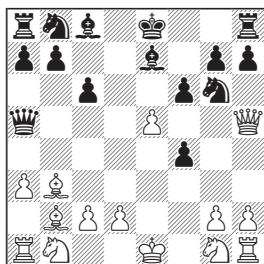
Prima di fornire la soluzione, consideriamo alcune particolarità presenti nel diagramma. Se la mossa fosse al Nero, questi vincerebbe rapidamente con 1…♖xg2+ 2.♔f1 ♖g1# oppure 2.♔h1 ♕xh3.
Anche il Bianco minaccia matto, ma in due mosse, e pertanto il Nero arriverebbe prima: 1.♕a6 ♖xg2+ ecc.
Anche difendersi dalla minaccia di matto giocando 1.g4 non sarebbe di grande utilità. Il Nero ha diversi modi per vincere. Potete cercarli come studio personale: analizzate sia 1…♖xg4+, sia hxg3 (presa al varco o en-passant), sia ♕f4.
Non servirebbe neppure 1.♗xf3 per ♕xf3 (il pedone g2 è inchiodato).
Il Bianco considera però che, se non ci fosse il pedone a7, basterebbe anche una Torre per mattare il Nero in a8 (al giocatore esperto balza subito agli occhi che le case bianche intorno all'arrocco nero sono deboli). Egli quindi gioca in modo spettacolare la mossa: **1.♕xa7+** (adescamento del Re nero nella casa fatale a7) **♔xa7 2.♖a2+** (la Torre giunge sulla colonna 'a' con guadagno di tempo) **♔b8 3.♖a8#**.

Uno dei motivi che devono indurre a cercare la possibilità di una combinazione (realizzata mediante temi tattici vari, tra cui anche l'adescamento) è la presenza di pezzi indifesi, cioè pezzi non protetti o sostenuti da altri pezzi.

Nell'esempio che segue vedremo come tale motivo, l'assenza di sostegno, viene sfruttato grazie ad un adescamento.

L'elemento tattico più evidente di questo nuovo diagramma (Diagr. 3) è la posizione indifesa di entrambe le Donne, ma la mossa spetta al Bianco. Egli, di conseguenza, decide di sfruttare la situazione in questo modo: **1.♗f7+** (adescamento del Re nella casa fatale). Ora, se il Nero rinuncia alla cattura dell'Alfiere segue semplicemente 2.♗xg6 e il Bianco guadagna un pezzo perché il pedone 'h' risulta inchiodato, infatti a 2…

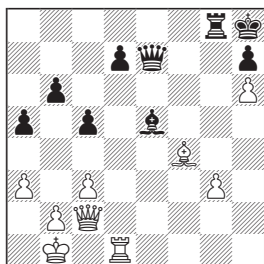
hxg6 segue 3.♕xh8.

Posizione 3

Il Bianco muove e vince

Il Nero, d'altra parte, se accetta il regalo dell'Alfiere e gioca **1…♔xf7** subisce **2.e6+** (attacco di scoperta) **♔xe6 3.♕xa5** con evidente vantaggio.

DEVIAZIONE

Si chiama *deviazione* un sacrificio che obbliga un pezzo avversario ad allontanarsi, così che esso non possa più svolgere il compito assegnatogli. Ad esempio: un pezzo sotto attacco è difeso da un altro pezzo, se però quest'ultimo viene allontanato (de-viato), così che non esercita più alcuna difesa, il primo pezzo è perduto.
Vediamo il primo esempio:

Posizione 4

Il Bianco muove e vince

È facile notare la debolezza dell'Alfiere Nero, difeso solo dalla Donna. Se questa venisse deviata, l'Alfiere resterebbe senza protezione e la sua cattura darebbe al Bianco un grande vantaggio.
Questi, dunque, gioca così: **1.♖xd7** (deviazione della Donna).

Esaminiamo ora le varie possibilità di risposta. Prima di tutto la Donna non può abbandonare la settima traversa; se, per esempio, si giocasse 1…♕e8 seguirebbe la micidiale 2.♕xh7#. Ha pure poco senso lasciare la Donna in presa e giocare 1…♖e8, seguirebbe infatti 2.Axe5+ ♔g8 3.♖xe7 con facile vittoria.[1]

Al Nero non resta altro che accettare l'offerta e giocare **1…♕xd7** cui il Bianco replica con **2.♗xe5+ ♖g7**. Anche qui la semplice 3.Axg7 è vantaggiosa per il Bianco. Ma egli può giocare per qualcosa di più: **3.hxg7** e ora **3…♔g8 4.♕e4** con le seguenti possibili continuazioni:

a) **4…♕d8 5.♕c4+ ♕d5 6.♕xd5#**

b) **4…♕e6 5.♕a8+ ♔f7 6.g8=♕+ ♔e7 7.♕ge8#**

c) **4…h6 5.♕a8+ ♔f7 6.g8=♕+ ♔e7 7.♕af8#**

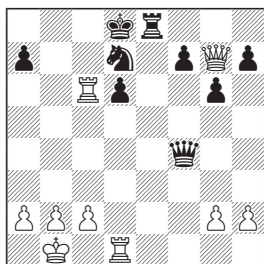
d) **4…♕d1+ 5.♔a2 h6 6.♕c4+ ♔h7 7.g8=♕#**

Passiamo velocemente ad un nuovo esempio.

In questo caso (Diagr. 5) il Nero è in grado di sfruttare la debolezza della prima traversa.

[1] Vi sono naturalmente altre continuazioni promettenti per il Bianco in questa posizione, ma sono un po' complicate per un principiante. Indichiamo una variante a titolo di esempio: 3.♕b3+ ♕e6 4.♖g7+ ♔h8 5.♕c2 ♕g6 6.♖e7+ ♔g8 7.♕xg6+ hxg6 8.h7+ ♔f8 9.♖g7 ♖xe5 10.h8=♕#.

Solo la Torre in d1 impedisce il matto.

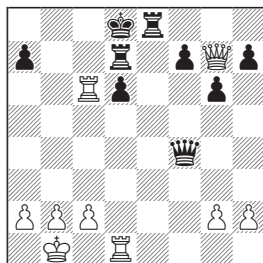
Posizione 5

Il Nero muove e vince

Il Nero gioca **1…♕d2**.
Vediamo in rapida successione alcune delle possibili, e all'apparenza più ovvie, risposte del Bianco:

• a 2.♖xd2 segue ♖e1+ con matto alla successiva.
• contro 2.♖c1 basta 2…♖e1 e il Nero guadagna la Torre.
• se 2.♖xd6 allora 2…♕xd6 e il Nero è ancora in vantaggio.

In definitiva alla ♖d1 erano stati affidati troppi compiti difensivi. In questi casi si parla anche di **sovraccarico** di un pezzo.
Il Bianco non ha in pratica la possibilità di portare un altro pezzo in suo soccorso, ragone per cui il male minore, per questo colore, è dato dal seguente seguito: **2.♕f6+ ♘xf6 3.♖xd6+ ♕xd6 4.♖xd6+** (lo scacco dà al Bianco la possibilità di parare il matto) **♔c7 5.♖d1** lasciando al Nero un Cavallo in più anziché una Torre.

Ripetiamo: *prima di lanciarsi in avventure, bisogna soppesare tutti i fattori presenti sulla scacchiera*, e a sostegno di questo consiglio rivediamo la stessa posizione "leggermente" modificata. Sostituiamo il Cavallo nero in d7 con una Torre e cerchiamo di rispondere alla domanda posta in calce al nuovo diagramma.

Posizione 6

Può vincere il Nero giocando 1…♕d2?

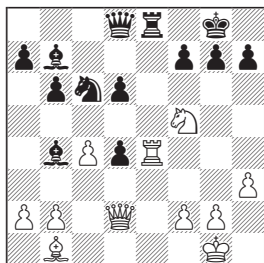
La risposta stavolta è no. In questo caso avremmo **1…♕d2 2.♕f6+** (ora non c'è un Cavallo che può catturare la Donna, quindi…) **2…♖ee7** (♖de7 sarebbe la stessa cosa) **3.♖xd2** e la Torre, che nell'esempio precedente dava il matto, è ora inchiodata e non può muovere.

Vediamo quindi che, negli scacchi, un solo elemento diverso in posizioni quasi identiche, può stravolgere l'intero ragio-namento. Pertanto: va benissimo apprendere modelli di manovre e di combinazioni, ma essi dovranno sempre essere calati nella reale concretezza delle posizioni.

Concludiamo questo paragrafo con un esempio che è un misto di deviazione e adescamento. Vi è inclusa anche l'idea del sovraccarico di cui parleremo estesamente più avanti.

In questa posizione (Diagr. 7), il Nero aveva validi motivi per sentirsi tranquillo: un pezzo in più, minacce di Donna e Torre e il pedone d4 in grado di scoordinare le forze nemiche. Ma il Bianco, a dispetto di tutti questi inconvenienti, è in grado di portare un attacco di-

retto all'arrocco avversario lasciato indifeso. Vediamo la sua manovra.

Posizione 7

Il Bianco muove e vince

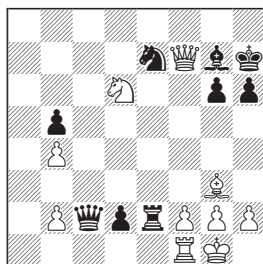
Il Bianco inizia con **1.♕g5** che minaccia matto in g7. La Donna, pur essendo in presa, non può essere catturata a causa di ♖xe8#, quindi al Nero non resta che **1...g6 2.♕h6**. Ora non è possibile difendersi con ♕f6 e l'unica possibilità è **2...gxf5** cui segue **3.♖g4+ fxg4** con deviazione del pedone dalla diagonale b1-h7. Adesso il Bianco vince con una manovra tipica di cooperazione tra Donna e Alfiere: **4.♗xh7+ ♔h8 5.♗g6+** (scoperta) **♔g8 6.♕h7+ ♔f8 7.♕xf7#**.

INTERPOSIZIONE INTERFERENZA

Appartengono a questo gruppo diversi tatticismi, basati su questa idea comune: interporre tra due pezzi avversari, in comu-nicazione tra loro (cioè che si difendono a vicenda o difendono un altro pezzo o casa) un elemento estraneo (un pezzo avversario o anche nostro) in modo da spezzare il legame che li unisce e ottenere un vantaggio.
Molti testi accomunano questi due tatticismi. A nostro avviso andrebbero distinti nel senso che l'*interposizione* si realizza con un pezzo avversario, mentre l'*interferenza* si realizza con un pezzo del giocatore che effettua il tatticismo.

Interposizione

Vediamo alcuni esempi, dove il vincitore costringe appunto l'avversario a subire questo tatticismo.

Posizione 8

Il Bianco muove e vince

Ancora una volta, prima di fornire la soluzione, ragioniamo sulla posizione.
Il Bianco potrebbe minacciare matto con 1.♘e8 e poi ♕xg7#; il Nero però risponderebbe con 1…♕xb2, dopo di che vincerebbe facilmente grazie alla minaccia di giocare ♖e1 e di promuovere il pedone.

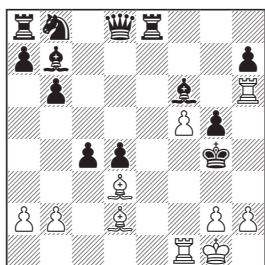
Come sfruttare allora la posizione di pericolo del Re nero?

Il Bianco giocò **1. ♗e5** e con questa minaccia di matto al Nero non restò che giocare **1…♖xe5**. Che cosa ha ottenuto il Bianco?
Il Bianco, con il suo sacrificio di Alfiere, ha fatto sì che la Torre nera si ponesse tra il punto b2 e l'♗g7, vanificando in tal modo la mossa difensiva ♕xb2 considerata prima.
In sostanza, il Bianco ha costretto la Torre a interporsi nelle comunicazioni tra la Donna in b2 e l'♗g7.
Il gioco continuò **2.♘e8 ♘f5** (unica possibilità per resistere un po' più a lungo) **2.♘f6+**

(l’♗g7 è sotto inchiodatura assoluta e non può catturare il Cavallo) **Rh8 4.♕g8#**.

Passiamo ad un altro esempio.

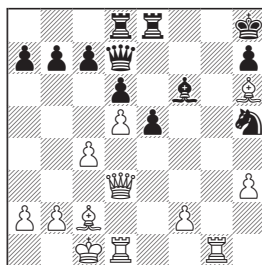
Nella posizione diagrammata qui sotto vediamo che il Bianco, pur di “stanare” il Re nero e portarlo verso le sue linee, ha già sacrificato un Cavallo e una Donna.
Per di più un suo Alfiere è sotto attacco.
È quindi più che mai urgente trovare una conclusione che dia rapidamente matto all’avversario, altrimenti il Nero avrà tutto il tempo per riorganizzarsi (magari restituendo un po’ di materiale) e vincere.

Posizione 9

Il Bianco muove e vince.

La partita proseguì **1.h3+ ♔g3** (unica casa) **2.♗e4** la mossa che costringe il Nero a creare un’interposizione, tanto sulla diagonale quanto sulla colonna.
Il Bianco ora minaccia ♖f3# oppure ♗e1# e tali minacce non possono essere parate simultaneamente. Se il Nero gioca 2…♗xe4; vince 3.♗e1#. Se gioca 2…♖xe4 allora vince 3.♖f3#.

Quello che segue è un altro istruttivo esempio di interposizione che il Nero non può evitare e che lo conduce a subire gravi perdite.

(posizione n° 10)

Posizione 10

Il Bianco muove e va in vantaggio

Il Bianco gioca **1.♗g7+**. Ora, in qualunque modo risponda, il Nero va in svantaggio:

a) se il Nero cattura l’Alfiere con il proprio Alfiere o con il Cavallo, crea un’inter-posizione tra la ♕d7 e il punto h7: **1…♗xg7** (o anche 1…♘xg7) **2.♕xh7#**.

b) La cattura con la Donna causa la sua perdita: **1…♕xg7 2.♖xg7** con grande vantaggio per il Bianco.

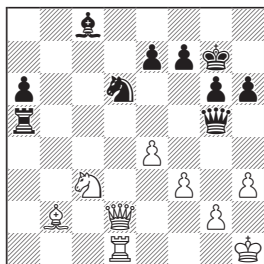
c) Il minore dei danni lo si ha facendo fuggire il Re, ma dopo: **1…♔g8 2.♗xf6+** (scacco di scoperta) **♔f8 3.♗xd8** il Bianco resta con una Torre di vantaggio.

Interferenza

Osserviamo con attenzione il Diagr. 11 riprodotto nella pagina successiva.

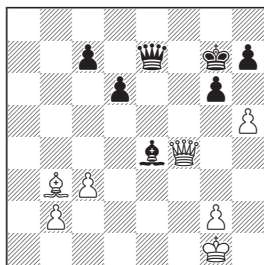
Notiamo subito che il Nero, in vantaggio di un pedone, ha collocato la sua Donna in g5 per cercare di cambiarla con il pezzo di pari valore dell’avversario. Se il Bianco accettasse il cambio delle Donne il finale risulterebbe assai favorevole al Nero. Quest’ultimo, però, non ha tenuto conto della posizione delicata occupata dal suo Re, che si trova sulla stessa diagonale dell’Alfiere Bianco... e questa sot-

tovalutazione del pericolo gli risulterà fatale.

Posizione 11

Il Bianco muove e va in vantaggio

Il Bianco vince giocando **1.♘d5+** (con uno scacco di scoperta si provoca un'interferenza tra Torre e Donna nere). Ora può seguire **1…♔h7 2.♕xa5** e il Bianco resta con una torre netta di vantaggio.

Vediamo un ulteriore esempio, di soluzione non proprio facile, tratto da una partita giocata tra due maestri.

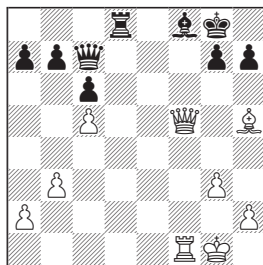
Posizione 12
Ivanovic – Propovic

Il Bianco muove e vince

Qui, come succede spesso, il tatticismo (un'interferenza) scaturisce dalla scarsa protezione di cui gode il Re nero e dal poco spazio di cui dispone.
Il Bianco vince in questo modo: **1.h6+ ♔h8 2.♗e6** (interferenza). L'Alfiere bianco è intoccabile a causa della minaccia di matto, ad es.: **2…♕xe6 3. ♕f8+ ♕g8 4.♕f6+ ♕g7 5.♕xg7#**.

Ci sono altre possibilità per il Nero? Verifichiamole insieme:

a) 2…d5 3.♕e5+ ♕g7 4.♕xg7#
b) 2…♗b7 3.♕d4+ ♕g7 4.♕xg7#
c) 2…c6 3.♕xe4 d5 4.♕d4+ ecc.

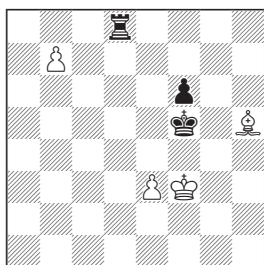
Esaminiamo un altro esempio tratto da una celebre partita, riportata in molte pubblicazioni scacchistiche, la Reti – Bogoljubow giocata a New York nel 1924. Data la fama di cui gode, riportiamo le mosse dell'intera partita: **1.♘f3 d5 2.c4 e6 3.g3 ♘f6 4.♗g2 ♗d6 5.0-0 0-0 6.b3 ♖e8 7.♗b2 ♘bd7 8.d4 c6 9.♘bd2 ♘e4** (questo è un piccolo errore, sfruttato abilmente dal Bianco che conquista il centro; era meglio 9...e5) **10.♘xe4 dxe4 11.♘e5 f5 12.f3 exf3 13.♗xf3 ♕c7 14.♘xd7 ♗xd7 15.e4 e5 16.c5 ♗f8 17.♕c2 exd4 18. exf5 ♖ad8** è a questo punto che il Bianco inizia la manovra che culminerà nella bellissima combinazione finale. **19.♗h5 ♖e5 20.♗xd4 ♖xf5 21.♖xf5 ♗xf5 22.♕xf5 ♖xd4 23.♖f1 ♖d8** (vedi diagramma).

Posizione 13
Reti - Bogoljubow

Il Bianco muove e vince

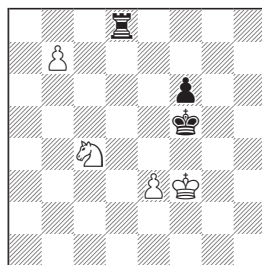
24.♗f7+ ♔h8 25.♗e8 e il Nero abbandonò. Infatti, a 25…♖xe8 segue 26.♕xf8 ♖xf8

27.♖xf8#, mentre a 25…h6 segue 26.♕xf8+ ♔h7 27.♗g6+ ♔xg6 28.♕f5#. Se il Nero tentasse invece un'altra strada con 25…h5, all'appa-renza migliore, vedrebbe giungere ugual-mente il matto, anche se in più mosse. Seguirebbe infatti 26.♕xf8+ ♔h7 27.♕f5+ ♔g8 28.♕e6+ ♔h7 29.♕g6+ ♔g8 30.♗f7+ ♕xf7 31.♖xf7 e, dopo alcuni inutili scacchi di Torre al Re Bianco, il matto in g7 è inevitabile.

Vediamo ora un'altra forma di *interferenza*, nella quale non viene interposto un nostro pezzo tra due pezzi avversari, ma tra un pezzo e una casa chiave.

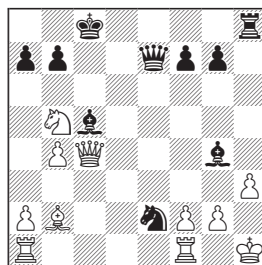
Posizione 14

Il Bianco muove e vince

Il materiale è quasi pari, anzi, leggermente a favore del Nero. Se egli riuscisse a scambiare il suo pedone 'f' con quello 'e' del Bianco, potrebbe tranquillamente sacrificare la sua Torre sul pedone b7 e si assicurerebbe la patta. Ma il Bianco vince con una manovra di interferenza, che va memorizzata accuratamente perché spesso può presentarsi in partita: **1.♗g4+ ♔e5 2.♗c8** ecco dunque l'interferenza! L'Alfiere ha interrotto la difesa che la Torre esercitava sulla casa di promozione del pedone, il quale diventerà Donna alla prossima mossa con facile vittoria del Bianco.
Un esempio simile si può costruire anche eliminando l'Alfiere e sostituendolo con un Cavallo in c4.

Posizione 15

Il Bianco muove e vince

Anche così il Bianco vince, basta avere l'accortezza di iniziare con **1.♘d6+**. Ora se **1…♖xd6** (deviazione della Torre) seguirebbe **2.b8=♕**; se invece 1…♔e5 segue 2.♘c8 (interferenza con la casa b8) con vittoria ugualmente facile.

Consideriamo ancora un bell'esempio in cui la vittoria è ottenuta proprio provocando un'interferenza alle risorse dell'avversario, che così si trasformano in una interposizione.

Posizione 16

Il Nero muove e vince

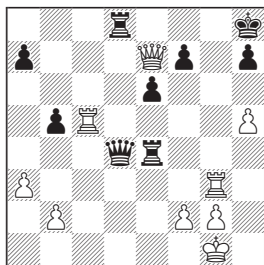
Il Bianco riteneva di poter rintuzzare l'attacco avversario, che aveva già sacrificato una Torre, forte dell'inchiodatura dell'Alfiere c5.

Il Nero, invece, continuò la sua offensiva giocando **1...♖xh3+ 2.gxh3 ♗f3+ 3.♔h2**. e ora? ♕e5+ o ♕d6+ non sono possibili. Il Bianco crede di avercela fatta, ma... **3...♕c7+** (una specie di interposizione) e ora per il Bianco c'è solo **4.♘xc7**, ma così si è creata un'interferenza che svincola l'alfiere dall'inchiodatura che subiva, e quindi **4...♗d6** matto.

SOVRACCARICO

E' un tema combinativo che si realizza quando un pezzo si vede costretto a svolgere più compiti difensivi, ragione per cui, dovendo per forza di cose parare la minaccia più grave, è costretto ad abbandonare la difesa di un altro pezzo, che potrà essere così catturato.
Questo tema è piuttosto frequente, ma compare quasi sempre associato ad altri temi elementari descritti in precedenza, è decisamente più raro che capiti da solo.

Vediamo un primo diagramma

Posizione 17

Il Bianco muove e vince

Poiché si tratta di un problema abbastanza complesso, forniamo un modo di procedere nel ragionamento che può aiutarci nel trovare la soluzione.
Esiste un pezzo del Nero che è sovraccaricato? Si, è la Donna.
Essa deve impedire il matto che si avrebbe se la Donna bianca potesse andare in f6 e, nello stesso tempo, deve difendere la ♖d8. Certo che, se la mossa fosse al Nero, egli potrebbe giocare 1…♖f4; in questo modo si alleggerirebbe il compito difensivo della Donna e si darebbe al Bianco un grave motivo di preoccupazione grazie alla minaccia ♕xf2+. La mossa spetta però al Bianco. Come sfruttare il momento favorevole?
Vediamo come, a causa del *sovraccarico* della Donna nera, un'*interferenza* mette in crisi il Nero.

1.Td5 una bellissima mossa. Ora il Nero può catturare la Torre in tre modi diversi, ma tutti perdenti. Vediamoli:

a) 1…♖xd5 2.♕f8#

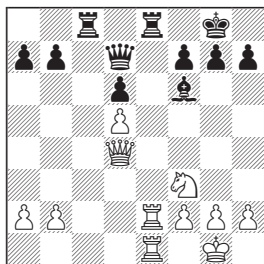
b) 1…exd5 (il Bianco ha provocato una interposizione di un pezzo dello stesso colore tra Donna e Torre) **2.♕xd8+ ♖e8 3.♕xe8#**

c) 1…♕xd5 2.♕f6#

Il Bianco vincerebbe anche in un altro modo, seppure non così incisivo come quello visto sopra. Vediamo anche questo: **1.♖e5** (l'idea è sempre interferire sulla casa f6) **♖f4 2. ♕g5** (minaccia ♕g7#) **♕xf2+ 3.♔h2 ♕xg3+** (oppure Th4+, non c'è altro da fare) **4.♔xg3** e il vantaggio del Bianco è più che sufficiente per vincere.

È comunque possibile, in alcune partite, incontrare il *sovraccarico* come tema dominante.
Nel diagramma 18, vediamo uno dei più begli esempi di sovraccarico mai ideato. Alcuni testi lo riportano come una posizione scaturita da una partita tra **Adams** e **Torre** (New Orleans, 1920), mentre altri lo riportano come inventato a tavolino e successivamente "trasformato" in partita.
Resta il fatto che la sua bellezza è tale da

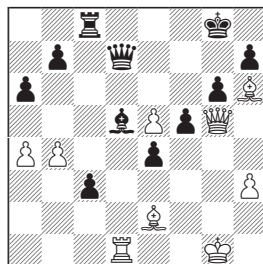
meritarsi un posto in quasi tutte le antologie scacchistiche.

Posizione 18

Il Bianco muove e vince

La soluzione, non proprio facile, segue l'idea del sovraccarico della Donna nera, costretta alla difesa della Te8 per parare il matto.
Di conseguenza la prima mossa è **1.♕g4 ♕b5** (non c'è altro posto sulla diagonale a4-e8) **2.♕c4 ♕d7 3.♕c7** (la Donna è in presa sia di Torre che di Donna, ma nessuno delle due può catturarla) **3…♕b5** (a 3…♕a4 segue 4.b3) **4.a4** (sarebbe sbagliata ora 4.♕xb7 per ♕e2, e a vincere sarebbe il Nero con 5.♖xe2 ♖c1+ 6.♖e1 ♖exe1+ 7.♘xe1 ♖xe1#) **4…♕xa4 5.Te4** (la Torre è in presa sia di Torre che di Donna, ma catturarla costerebbe il matto) **5…♕b5 6.♕xb7** (ora non ci sono più case libere per la Donna da cui difendere la Torre e8) **6…♖xe2** (mossa forzata) **7. ♕xb5** e il Bianco vince.

Vediamo un altro esempio.

Anche qui il sovraccarico non è il solo motivo tattico presente. Quindi, prima di passare alla soluzione, ragioniamo un po' sulle peculiarità della posizione.
Anche se il Bianco ha un Alfiere in più, il Nero ha la probabilità di recuperare il pezzo grazie al pedone c3. La minaccia di arrivare presto a promozione potrebbe costringere il Bianco al sacrificio di un pezzo per fermarne la corsa.
A favore del Bianco c'è invece una esposizione del Re agli attacchi combinati di Donna e Alfiere.
Infatti la Donna nera è sovraccarica: essa è legata a impedire una manovra consistente in ♕f6 e ♕g7 matto, e nello stesso tempo deve difendere l'Alfiere in d5.

Posizione 19

Il Bianco muove e vince

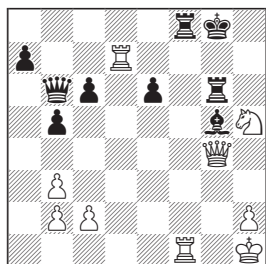
Sfruttando tale sovraccarico il Bianco vinse così: **1.♖xd5 ♕xd5 2.♕f6** (anche ♕e7 produce i medesimi effetti) **♕f7** (non c'era altro per parare il matto; se 2…♖c7, abbandonando la difesa dell'ottava traversa, il Bianco dà subito matto con 3.♕f8#) **3.Ac4** e il Nero finalmente abbandonò. Infatti a 3…♕xc4 segue 4.♕g7#, mentre dopo 3…♖xc4 il matto sarebbe comunque inevitabile: 4.♕d8+ ♕f8 5.♕xf8#

Il tema del sovraccarico, abbinata all'idea della deviazione è alla base di quest'ultimo esempio.

(posizione n° 20)

Non è troppo difficile individuare il pezzo nero sovraccaricato.
Esso è la ♖g6 che si trova a dover difendere contempora-neamente sia il pedone e6 che la decisiva casa g7.
Il Bianco, in questo caso, vince sempli-

cemente deviando prima la Torre e poi il Re.

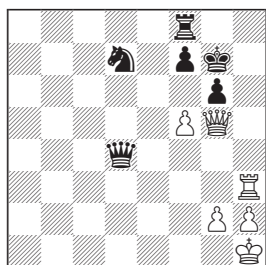
Posizione 20

Il Bianco muove e vince

Ecco la soluzione: **1.♕xe6+ ♖xe6** (a 1...♔h8 seguiva 2.♖xf8+ ♖g8 3.♖xg8#) **2.♖g7+ ♔h8 3.♖xf8#**

BLOCCO DI UNA CASA

Per *blocco di una casa* si intende quel tatticismo con il quale una certa casa viene occupata da un nostro pezzo o, forzatamente, da un pezzo avversario, privando così un pezzo importante (di solito il Re o la Donna) di una via di fuga.

Vediamo alcuni esempi

Posizione 21

Il Bianco muove e vince

In questo primo diagramma vediamo riprodotto un caso che capita molto spesso nel corso di una partita, cioè il *blocco* realizzato mediante la spinta di un pedone (detto "cuneo" o "chiodo").

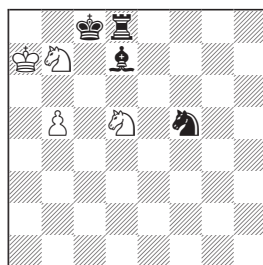
Se il Bianco, in svantaggio di un pezzo, giocasse immediatamente 1.♕h6+, non otterrebbe nulla perché il Re nero fuggirebbe attraverso la casa f6.
Pertanto il Bianco vince provvedendo prima a bloccare l'unica casa di fuga disponibile: **1.f6+**. Ora per il Nero ora non c'è scampo in nessun caso:

a) **1...♔g8 2.♖h8+** (adescamento) **♔xh8 3.♕h6+ ♔g8 4.♕g7#**

b) **1...♘xf6 2.♕h6+ ♔g8 3.♕h8#**

c) **1...♕xf6 2.♕h6+ ♔g8 3.♕h8#**

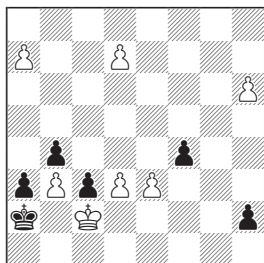
Passiamo ad un secondo esempio, anch'esso molto istruttivo.

Posizione 22

Il Bianco muove e vince

Questo gradevole problema si risolve ragionando in questo modo: il Bianco non può permettersi il lusso di perdere l'unico pedone che gli è rimasto, perché il finale con due Cavalli è teoricamente patto. Quindi è inutile giocare 1.♘xd8 a cui segue ♗xb5, e non va neppure 1.b6 per via di ♗c6: il Nero catturerà uno dei due Cavalli e finirà col vincere. La vittoria può essere ottenuta soltanto sfrut-

tando un blocco al Re nero.
1.♘d6+ ♘xd6 (il Bianco ha realizzato una deviazione del Cavallo nero dalla casa e7 e creato una barriera sulla colonna "d" al passaggio del Re nero). **2.♘e7+ ♔c7 3.b6#**

Quest'ultimo esempio è invece legato a una storia curiosa.

Posizione 23

Il Bianco muove e vince

Mentre revisionavo i testi di questo opuscolo, mi imbattei in questo studio del 1983 di Zinar, a cui dedicai il tempo libero di ben tre giornate per risolverlo. Senza successo!
Alquanto frustrato, provai a impostare la posizione su uno dei più forti programmi di gioco scacchistici in commercio e, stupito, mi accorsi che anche il pc non andava oltre i miei tentativi.
Ciò mi ha molto confortato e, soprattutto, dimostra una volta di più che il gioco degli scacchi richiede sempre l'insostituibile contributo della nostra fantasia.
Solo dopo aver visto la prima mossa, trovai facilmente il resto della soluzione.

Diciamo innanzi tutto che, se il Re nero è chiuso nell'angolo, neanche quello Bianco sta proprio bene. Se il Bianco non contrasta la promozione in "a1" a Donna da parte del Nero, successivamente, con ♕b1, sarebbe mattato.
Per questo provai e riprovai a giocare 1. a8=♕ f3 (il Nero cerca di eliminare i pedoni per raggiungere o lo stallo o la ripetizione di posizione) 2.♕xf3 h1=♕ e dopo 4.♕xh1 è stallo.
Anche i tentativi di giocare 2.♕xa3+ o lasciar promuovere il Nero in "a1" e parare gli scacchi con la Donna, mi portavano sempre a posizioni pari o, addirittura, vincenti per il Nero.

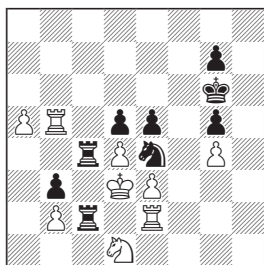
Ecco dunque la soluzione, che sfrutta sia il tema del *blocco delle case* che quello dello *sgombero* (vedi argomento successivo) e si basa su un concetto che si ritrova in molti studi: la promozione a pezzo inferiore.
1.a8=♗ (l'alfiere è sufficiente a controllare a1 e lascia al re nero la possibilità di muovere in a1) **1…fxe3 2. d8=♗** (per le stesse ragioni questo secondo Alfiere impedirà la promozione in e1) **2…e2 3.♗h4 e1=♕ 4.♗xe1 h1=♕ 5.♗xh1 ♔a1 6.h7 a2 7.♔c1 c2 8. h8=♗#**

SGOMBERO DI UNA CASA

Questo è un tatticismo che potremmo ritenere l'opposto del precedente.
Si basa sull'idea di cedere prima un pezzo e poi, dato che l'avversario deve perdere un tempo per la cattura, occupare la casa lasciata libera con un pezzo "utile" ad ottenere un netto vantaggio.

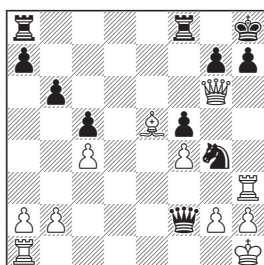
Vediamo un primo esempio (Diag. 24)

Un attento esame della posizione permette innanzitutto di scoprire che il Cavallo nero è in sostanza "inutile". Se non esistesse, infatti, il Nero potrebbe agevolmente giocare 1… e4 e vincere dando matto al Re avver-sario. Bisogna dunque liberarsi di questo Cavallo senza dare all'avversario il tempo per creare un percorso di fuga al suo Re. Come fare?

Posizione 24

Il Nero muove e vince

Il Nero vince così: **1…♘c5+** (sgombero con guadagno di tempo grazie allo scacco) **2.♖xc5** (dxc5 non cambia nulla) **e4#**.
Notate come questo tatticismo sia stato reso possibile dalla posizione bloccata del Re bianco, intrappolato dai suoi stessi pezzi.

Vediamo ora un secondo esempio, che richiede una maggiore profondità di calcolo.

Posizione 25

Il Nero muove e vince

Certamente un primo esame superficiale fa pensare che ormai per il Nero non ci sia più nulla da fare.
Il Bianco minaccia matto sia con ♕xg7 sia con ♕xh7. Quindi né ♖g8 né ♘h6 sono sufficienti a salvare la partita.

Notiamo però tre cose piuttosto interessanti nella posizione del Bianco:

1) *la Donna Bianca è in presa, ma la cattura è impossibile a causa dell'in-chiodatura del pedone h7*

2) *la Torre in a1 impedisce il matto con …♕f1*

3) *la ♖h3 è a salto di Cavallo col proprio Re, ma la casa f2 è occupata dalla Donna nera*

E allora ?

Allora bisognerà sgombrare la casa f2 il più in fretta possibile giocando **1…♕e1+** (non però ♕f1+ che è errata; la mossa del testo sgombera la casa f2 con guadagno di tempo) **2.♖xe1 ♘f2+** (attacco doppio) **3.♔g1 ♘xh3+** (scalzamento del difensore della Donna Bianca) **4.gxh3 hxg7**.
Al termine della combinazione il Nero non solo si è salvato, ma si ritrova in vantaggio di materiale!

Questo esempio mostra come lo sgombero è il preludio di altri tatticismi latenti. Non sempre questi sono possibili, ma la presenza in partita di elementi come quelli accennati deve indurre a una ricerca accurata di possibilità tattiche nascoste.

Esercizi

Diagrammi, Suggerimenti, Soluzioni

Gli esercizi riportati in questa sezione sono un test utile per una autovalutazione della propria forza scacchistica. Cercate di risolverli riproducendo su una scacchiera i diagrammi e senza muovere i pezzi. Trascrivete poi le soluzioni su un quaderno con tutte le probabili varianti vincenti che vi vengono in mente. Assegnatevi, per ogni esercizio, un tempo massimo di dieci minuti, dopodiché, se non riuscite da soli a trovare una soluzione convincente, avvaletevi dei suggerimenti riportati a parte e ritentate.

Ogni esercizio risolto senza consultare gli aiuti vale **quattro** punti, contatene invece solo **due** se avete utilizzato il suggerimento. Per alcuni esercizi leggermente più difficoltosi degli altri, vengono assegnati punti extra. Il massimo punteggio ottenibile è **150** punti. Se totalizzate circa l'**80%** del punteggio massimo, potete considerarvi l'equivalente di una *Seconda Nazionale*; se arrivate al **60%** una *Terza Nazionale*. Si tratta di risultati molto positivi, che indicano come il gioco degli scacchi può diventare, per voi, qualcosa di più di una semplice partita in casa con gli amici.

Tenete comunque presente che, per diventare un giocatore di categoria nazionale e cimentarvi nei tornei organizzati dalla FSI, avete ancora bisogno di approfondire lo studio delle aperture e dei finali.

Ciò che conta, in ogni caso, è sapere che il gioco degli scacchi è alla vostra portata (altrimenti le posizioni diagrammate sarebbero rimaste mute ai vostri occhi), e che praticandolo con un certo impegno potrete sì divertirvi, ma anche ricavarne una discreta soddisfazione agonistica.

Buon lavoro!

I suggerimenti sono a pag. 39, le soluzioni a pag. 41. *Non vi sono suggerimenti per le tre posizioni presentate in calce al test.*

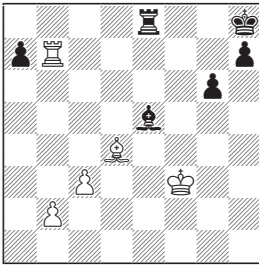
ESERCIZI

Es. 1
Rosenblatt - Wolk

Il Bianco vince

Es. 2
Pissarski - Markuschev

Il Bianco vince

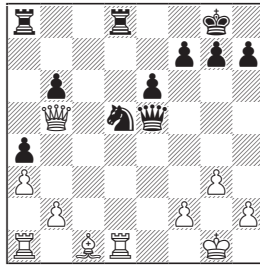
Es. 3
Montosis - Timos

Il Bianco vince

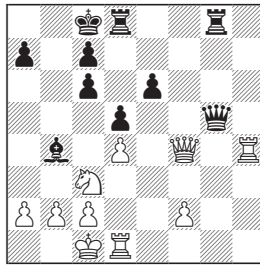
Es. 4
Kociszewski - Frah

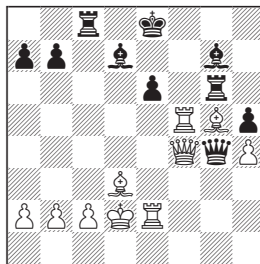
Il Nero vince

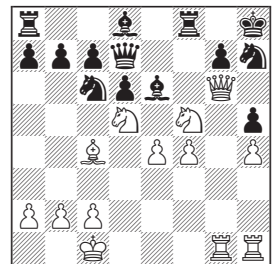
Es. 5
Kliazkin - Judowitsch

Il Nero vince

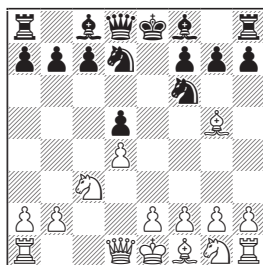
Es. 6
Hait - Drogomarezki

Il Bianco vince

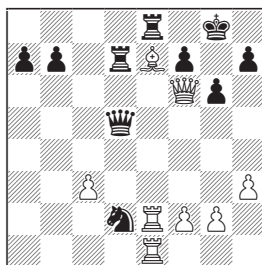
Es. 7
Bontsch Osmolowski - Ragozin

Il Bianco vince

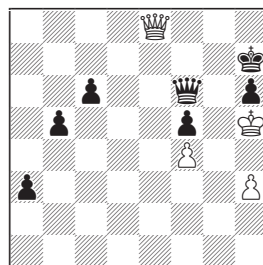
Es. 8
Kroeger - Dautow

Il Bianco vince

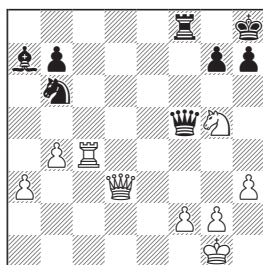
Es. 9
Boleslawski - Dus Chotomirski

Il Bianco vince

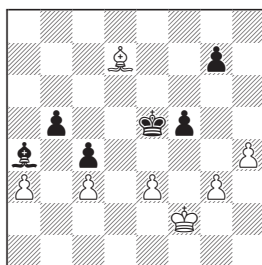
ESERCIZI

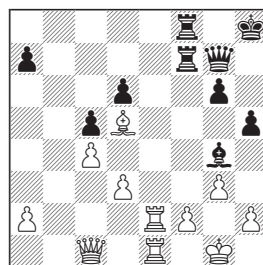
Es. 10
Trappole in Apertura

Il Bianco può giocare ♘xd5?

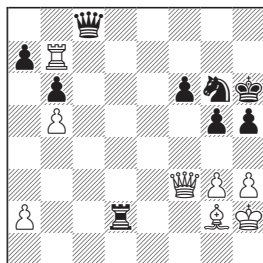
Es. 13
Butnoris - Gutmann

Il Bianco vince

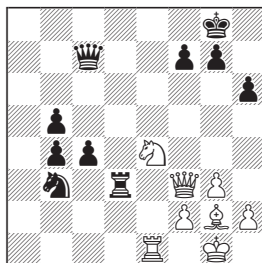
Es. 16
Shdanow - Pigits

Il Bianco patta

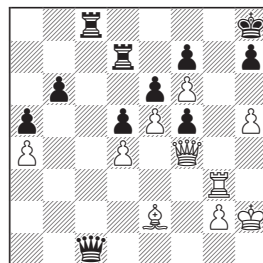
Es. 11
Below - Ohngemach

Il Bianco vince

Es. 14
Georgiev - Kaehmann

Il Nero vince

Es. 17
Ljubojevic - Meulders

Il Bianco vince

Es. 12
Breustedt - Brameyer

Il Bianco Vince

Es. 15
Bruno R. - NN

Il Bianco vince

Es. 18
Barczay - Erdely

Il Bianco vince

ESERCIZI

Es. 19

Kartawzew - Buturow

Il Nero vince

Es. 20

Hasler - Kusano

Il Nero vince

Es.21

Bykov - Sinowjew

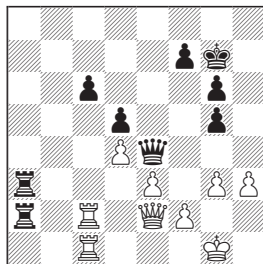
Il Nero vince

Es. 22

Asmaiparaschwilj - Schirow

Il Nero vince

Es. 23

Lanka - Junejev

Il Bianco vince

Es. 24

Conquest - Hodgon

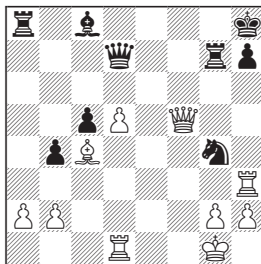
Il Bianco vince

Es. 25

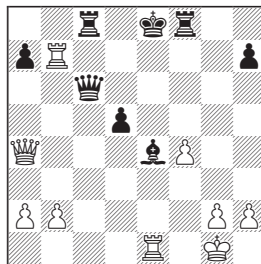
Christiansen - Kovacevic

Il Nero vince

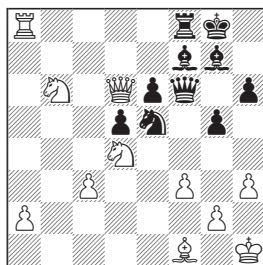
Es. 26

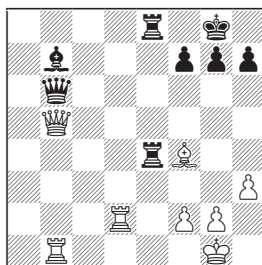
Buczek - Maculewicz

Il Nero vince

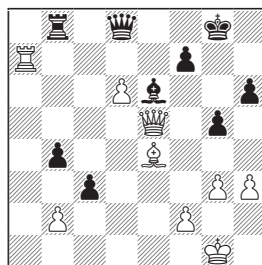
Es. 27

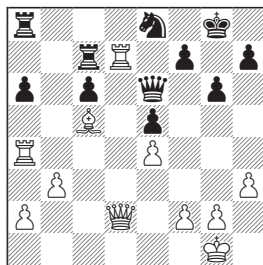
Schumow - Winawer

Il Bianco vince

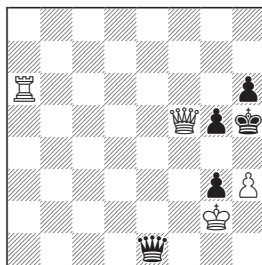
ESERCIZI

Es. 28
Bellin - Fries Nielsen

Il Bianco vince

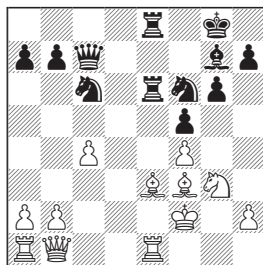
Es. 30
Fond - Bibli

Il Nero vince

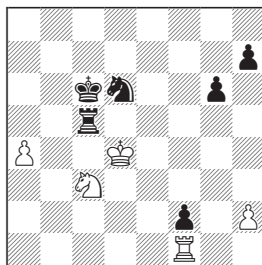
Es. 32
Kasparow - Browne

Il Bianco vince

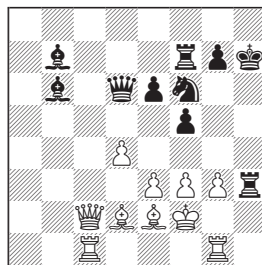
Es. 29
Sikora - Monza

Il Bianco vince

Es. 31
Green - Aitkin

Il Nero patta

E per finire, ecco altre tre celebri posizioni vinte brillantemente dal Nero in competizioni ufficiali di respiro internazionale. Le soluzioni so-no un po' più lunghe rispetto a quelle presentate nel test, ma sono l'ideale per sondare e verificare le vostre nuove competenze scacchistiche. Trovare la linea vincente in pochi minuti e senza errori vi darà infatti la certezza di aver ormai acquisito una discreta familiarità con i principi fondamentali della tattica scacchistica.

Letelier - Fischer
Leipzig, Olimpiade 1960

Il Nero vince

Pirc - Byrne
Olimpiade, 1952

Il Nero vince

Portisch - Huebner
Bugojno, 1978

Il Nero vince

SUGGERIMENTI

Esercizio n° 1 (*Rosenblatt-Wolk)*
L'inchiodatura sull'alfiere nero può essere sfruttata per portare un micidiale attacco doppio.

Esercizio n° 2 *(Pissarski – Markuschew)*
La Donna bianca è minacciata, vero, ma il Bianco dispone di un attacco di scoperta decisamente più efficace di qualunque risorsa offensiva avversaria.

Esercizio n° 3 *(Montosis – Timos)*
Un bel sacrificio di deviazione sta alla base di questa brillante combinazione.

Esercizio n° 4 *(Kociszewski – Frah)*
Scovate un attacco di scoperta che abbia in sé anche una minaccia di matto.

Esercizio n° 5 *(Kliazkin – Judowitsch)*
L'inchiodatura sulla Donna consente un attacco doppio.

Esercizio n° 6 *(Hait – Drogomarezki)*
Il dominio esercitato sulla colonna "f" permette una *scoperta* fatale al Nero.

Esercizio n° 7 *(Bontsch Osmolowski - Ragosin)*
Scovate un attacco di scoperta che abbia in sé anche una minaccia di matto.

Esercizio n° 8 *(Kroeger – Dautow)*
Individuate un'interferenza che crei una minaccia di matto.

Esercizio n° 9 *(Bolesawski – Dus Chotomirski)*
Anche qui esiste un'interferenza che consente una minaccia di matto, poi non è difficile trovare la giusta continuazione.

Esercizio n° 10 *(Trappole in apertura - Partita Ortodossa)*
Questa posizione serve a ricordarci che un'inchiodatura relativa è qualcosa di diverso da un'inchiodatura assoluta.

Esercizio n° 11 *(Below - Ohngemach)*
Basta provocare un sovraccarico alla Donna nera e il gioco è fatto!

Esercizio n° 12 *(Breustedt - Brameyer)*
Un facile esercizio di puro adescamento del Re nero per un matto inevitabile.

Esercizio n° 13 *(Butnoris - Gutmann)*
Un ulteriore, più difficile, esempio di adescamento, seguito da un attacco di scoperta.

Esercizio n° 14 *(Georgiev - Kaehmann)*
Un attacco di scoperta frequente in molti finali di alfieri e pedoni.

Esercizio n° 15 *(Bruno R. – NN)*
Il Bianco trova un attacco di scoperta verso l'arrocco nero. Una piccola perla di un giocatore del nostro circolo trevigliese.

Esercizio n° 16 *(Shdanow - Pigits)*
Il Bianco, in forte inferiorità, trova il sistema di "autobloccarsi" per salvarsi con uno stallo.

Esercizio n° 17 *(Ljubojevic - Meulders)*
Un adescamento accompagnato da un'inchiodatura relativa è la base di questa combinazione.

SUGGERIMENTI

Esercizio n° 18 *(Barczay - Erdely)*
Le due Donne che si tengono sotto tiro suggeriscono una mossa che può essere, a seconda della risposta nera, un adescamento o una deviazione.

Esercizio n° 19 *(Kartawzew - Buturow)*
Un'infilata costringe a una deviazione ugualmente letale

Esercizio n° 20 *(Hasler - Kusano)*
Un sacrificio di deviazione, non proprio facile da trovare, che piomba sulla scacchiera come un fulmine a ciel sereno.

Esercizio n° 21 *(Bikow - Sinowjew)*
Sfruttate l'inchiodatura relativa per sovrattaccare il punto critico del Bianco.

Esercizio n° 22 *(Asmaiparaschwilj - Schirow)*
Come rendere concreta la minaccia ♕xf1? E' possibile con una mossa che può causare, a seconda della scelta del Bianco, una deviazione o un'interposizione.

Esercizio n° 23 *(Lanka - Junejev)*
Immaginate di deviare qualcosa del Nero per minacciare un matto e troverete la soluzione.

Esercizio n° 24 *(Conquest - Hodgon)*
Non vi sembra che la Torre in g7 sia un po' sovraccarica?

Esercizio n° 25 *(Christiansen – Kovacevic)*
Non vi sembra che la Donna bianca sia troppo inoltrata nelle linee nemiche? Provate a tagliarle la ritirata.

Esercizio n° 26 *(Buczek - Maculewicz)*
Si tratta di scovare un sacrificio di deviazione non così intuitivo come altri.

Esercizio n° 27 *(Schumow - Winawer)*
Un pezzo inchiodato può tranquillamente essere attaccato.

Esercizio n° 28 *(Bellin – Fries Nielsen)*
Un tipico esempio di sacrificio di deviazione.

Esercizio n° 29 *(Sikora - Monza)*
Una minaccia di matto costringerà il Nero a deviare un pezzo.

Esercizio n° 30 *(Fond - Bibli)*
La riuscita, per il Nero, sta in una deviazione che porterà a un attacco doppio micidiale.

Esercizio n° 31 *(Green - Aitken)*
La salvezza del Nero sta tutta in un adescamento per un autoblocco.

Esercizio n° 32 *(Kasparow - Browne)*
Un adescamento permetterà al Bianco di sfruttare un'inchiodatura con attacco vincente.

SOLUZIONI

Esercizio n° 1
(Rosenblatt – Wolk)

1.♖b8 ♖xb8 (Qualsiasi altra continuazione è perdente: se 1…♗xd4 2.♖xe8+ ♔g7 3.exd4; se 1…♖g8?? 2. ♗xe5#) **2.♗xe5+ ♔g8 3.♗xb8** con facile vittoria per il Bianco.

Esercizio n° 2
(Pissarski – Markuschew)

1.♗e6! e al Nero non resta che abbandonare. Vediamo insieme perché:
a) se 1…♗xe6 2.♖xf8+ con deisivo guadagno di materiale;
b) se 1...♖gg8 2.♕xd8 ♖xd8 3.♗xg8 con evidente vantaggio;
c) se 1…♕xh4 il Bianco dà matto con 2.♖xf8+ ♖g8 3.♖xg8#
d) se 1…♖xf3 2.♕xd8+ e il matto è imparabile.

Esercizio n° 3
(Montosis – Timos)

1.♖xe6! e ora il Nero si trova di fronte a minacce di matto imparabili. Sarebbe del tutto inutile continuare ad esempio con 1…♖d1+ per via di 2.♔h2 e nulla cambierebbe nella posizione. Sono inefficaci anche 1…♕xe6, a causa dell'evidente 2.♕f8#, e 1…fxe6 che viene stroncata da 2.♕g7#. Su altre mosse passive il Bianco giocherebbe 2.♕e8+ ♕xe8 3.♖xe8#. Ai tentativi 1…♕c1+ e 1…♕c5+, seguirebbero rispettivamente 2. ♖e1 e 2.♔h1, e le minacce di matto in f8 rimarrebbero sulla scacchiera.

Esercizio n° 4
(Kociszewski – Frah)

1…♘e3!! 2.♖xd8+ ♖xd8 se ora 3.♕xe5 ♖d1# , perciò non resta che giocare **3.♕f1 ♖d1 4.♗xe3 ♖xf1+ 5.♖xf1 ♕xb2** e il Nero è in vantaggio.

Esercizio n° 5
(Kliazkin – Judowitsch)

1… ♗e7 (ora il Bianco non può continuare con 2.♕xg5 perché con la semplice 2...♗xg5+ il Nero guadagna la Torre) **2.♖dh1 ♕xf4 3.♖xf4 ♗g5** guadagnando la qualità e la partita.

Esercizio n° 6
(Hait - Drogomarezki)

La soluzione è rapidissima, ma molto dolorosa per il Nero che non può opporsi a: **1.♖f8+ ♗xf8 2.♗xg6#**

Esercizio n° 7
(Bontsch Osmolowski-Ragosin)

1.♘d5!! ed ora il Nero, per parare la minaccia 2.♘e7con matto, non può far altro che rinunciare alla sua Donna catturando il Cavallo avversario. Se avete risolto questo esercizio senza aiuto, attribuitevi 2 punti supplementari.

Esercizio n° 8
(Kroeger - Dautow)

1.♖g6 hxg6 2.♕xe6#. L'unico modo per ritardare il matto consiste nel cedere la Donna per la Torre, ad esempio: 1...♕xg6 2.hxg6+ ♔e8 (tutte le altre portano subito al matto) 3.♕xe6+ ecc...

Esercizio n° 9
(Bolesawski–Dus Chotomirski)

1.♘de7 (si minaccia ♕xg7#) **♖g8 2.♗xe6 ♕e8 3.♗xg8 ♕xg6 4.♘xg6 ♔xg8** e il Bianco è in forte vantaggio. Se 2…♘xe7 3.♗xd7 ♘xg6 4.♗xg8 ♔xg8 5.♖xg6.

Esercizio n° 10
(Linea della Partita Ortodossa)

La cattura del Cavallo è deleteria. Infatti a **1.♘xd5??** segue **♘xd5!** e dopo la cattura della Donna, **2.♗xd8**, la partita proseguirebbe così: **2...♗b4+! 3.♕d2** (non c'è altro) **♗xd2+ 4.♔xd2 ♔xd8** conservando il pezzo in più.

Esercizio n° 11
(Below - Ohngemach)

1.♖f4! ♕xd3 2.♖xf8#
Se il Nero si difende con 1…♕c8 il matto si materializza sulla scacchiera con 2.♕xh7#

Esercizio n° 12
(Breustedt - Brameyer)

Si vince con un semplice, ma pur sempre elegante, sacrificio di Donna: **1.♕xh5 ♔xh5 2.♖h7#**.

Esercizio n° 13
(Butnoris - Gutmann)

Un altro sacrificio di Donna apre la strada al matto. Tutto è forzato: **1.♕h8+ ♔xh8 2.♗f6+ ♔g8 3.♖xe8#**

SOLUZIONI

Esercizio n° 14
(Georgiev - Kaehmann)

1… b4 2.♗xa4 bxa3 (non 2...bxc3 che vanifica ogni possibilità di vittoria) ed ora il pedone giunge tranquillamente a promozione. Se il Bianco tentasse di opporsi con 2.axb4, iil Nero giocherebbe 2...♗xd7 acquisendo un vantaggio più che sufficiente per vincere.

Esercizio n° 15
(Bruno R. – NN, Bratto 2005)

1.♘f6+ gxf6 (è minacciato ♖e8#) **2.♖e8+ ♔h7** (con ♔g7 si arriva al matto come in partita) **3.♕f5+ ♔g7 4.♕g4+ ♔h7 5.♕g8#.** Il Nero, che aveva tre pedoni per un Alfiere, si sentiva molto sicuro di vincere e decise di abbandare il controllo dell'ottava traversa; un'idea quasi sempre pericolosa, come questo caso dimostra.

Esercizio n° 16
(Shdanow - Pigits)

1.h4! a2 2.♕g8+ ♔xg8 stallo.
Qualsiasi altro tentativo del Nero di cambiare l'esito della partita non sortisce effetti migliori:
a) 1…♕g7 (per minacciare matto con ♕g4) 2.♕h8+ e quindi stallo dopo la presa.
b) 1…♕d6 2.♕e7+ ♕xe7 stallo.
c) 1…♕d4 o ♕b2 permettono o il perpetuo, 2.♕f7+ ♔h8 3.♕f8+ ecc, oppure lo stallo: 2…♕g7 3.♕xg7+ ♔xg7 4.h4, il blocco della casa h4 consente infatti al Bianco il salvataggio del risultato. La soluzione completa vale 8 punti.

Esercizio n° 17
(Ljubojevic - Meulders)

1.♖e7 se **1…♖xe7 2.♖xe7 ♕x7 3.♕h6+ ♕h7 4.♕f8+ ♕g8 5.♕xg8#**
Al Nero non resta quindi che continuare con **1…♕f6** (tentativo di contrattacco su f2) **2.♖xf7 ♖xf7 3.♗xf7 ♕xf7 4.♕e3** e il Bianco ha ottenuto la qualità in una buona posizione.
Se avete esaminato 1.♗xf7 ♗xe2 2.♗xg6 assegnatevi un punto di incoraggiamento solo se vi siete accorti che non è vero che guadagnate un ulteriore pedone a causa di 2…♕xg6 3.♖xe2 ♕xd3, tuttavia avete semplificato e quindi incrementato la possibilità di sfruttare il pedone di vantaggio che già avete.
Meritate quattro punti se avete preso in considerazione tutte e due le varianti principali, due punti se ne avete trovata soltanto una.

Esercizio n° 18
(Barczay - Erdely)

1.♖g8+ (se 1…♖xg8 2.♕xc1) **♔xg8 2.♕g4+ ♔f8** (se ♔h8 3.♕g7#) **3.♕g7+ ♔e8 4.♕g8#**

Esercizio n° 19
(Kartawzew - Buturow)

1…♗b5! le possibili risposte sono numerose e meritano di essere viste tutte:
a) 2.♕xb5 ♕xe3+ 3.♔h1 ♖h6#
b) 2.♘xb5 ♗xe3+ 3.♖f2 ♖xf2 con matto a breve
c) 2.♕d2 ♗xf1 3.♘xf1 (con altre mosse il Nero resta con una Torre in più e con l'attacco vincente) 3…♖xf1+ 4.♔xf1 ♕xd2 e vince.
Assegnatevi 4 punti se avete esaminato tutte le possibilità, 2 punti se ne avete saltata una.

Esercizio n° 20
(Hasler - Kusano)

1…♘xe3!! contro la minaccia ♕g2# le due Donne bianche restano impotenti: **2.fxe3 ♕f1#** oppure **2.♕xe3 ♕d1+ 3.♔g2 ♕f1#**. Vi meritate altri due punti extra se avete anche visto che è inutile il tentativo 2.♕xg7+ ♔xg7 3.♕d7+ ♔g6 4.♕e8+ ♗f7 e per non prendere matto subito bisognerebbe cedere anche la seconda Donna.

Esercizio n° 21
(Bikow - Sinowjew)

1…♖c3 2.♖xc3 ♖xe2 guadagnando la Donna e approdando ad un finale facilmente vinto. Alla seconda mossa il Bianco avrebbe potuto optare per 2.♖xa2 ma avrebbe comunque perso dopo 2...♖xc1+ 3.♕f1 (se 3.♔h2 ♖h1#) ♖xf1+

Esercizio n° 22
(Asmaiparaschwilj - Schirow)

1…♖xc6 2.bxc6 (se 2.♕xc6 ♕xf1#) **♖b1** e contro la minaccia 3...♕xf1 non c'è più niente da fare.

SOLUZIONI

Esercizio n° 23
(Lanka - Junejev)

1.♘xe5! Ora la minaccia immediata è ♘d7#. Vediamo ciò che potrebbe fare il Nero:
a) 1…♖ed8 2.♕xf4+ ♘f5 3.exf5 con altre minacce (fxg6+ oppure f6)
b) 1…dxe5 2.♖f6# (la deviazione del pedone ha come effetto l'inchiodatura dell'Alfiere)
c) 1…♗g5 (per impedire ♕f4+) 2.♘d7+ Re7 3.♘xb8 ♕xb8 4.♖c7+ con forte attacco (su 4…♔d8 5.♘f7; su 4….♔f8 5.♖f7 e su 4….♔f6 5.♘g5)

Esercizio n° 24
(Conquest - Hodgon)

1.♖xh7+! ♔g8 (se 1...♖xh7 2.♕f8#) **2.d6+ ♖f7 3.♖xf7 ♕xf5 4.♖xf5+** e il Bianco resta con la qualità e due pedoni in più. Notare anche gli scacchi di scoperta.

Esercizio n° 25
(Christiansen – Kovacevic)

1…♘c4 e contro la prossima mossa del Nero, cioè b6, non esiste niente di meglio che **♕xc4** regalando al Nero un vantaggio decisivo. Si tratta di un ottimo esempio di blocco applicato alla Donna avversaria. Un punto in più se l'avete risolto senza ricorrere ai nostri suggerimenti.

Esercizio n° 26
(Buczek - Maculewicz)

1…♕a3!! 2.♖xa3 ♖d1+ 3.♕xd1 ♖xd1#
A 2.♕xa3 segue sempre ♖d1+ ecc.

Esercizio n° 27
(Schumow - Winawer)

1.♖c1 ♖f6 2.♖xc6 e il vantaggio del Bianco è incolmabile.
Se il Nero avesse tentato 1…♕xa4 avrebbe subito matto con 2.♖xc8#)

Esercizio n° 28
(Bellin – Fries Nielsen)

1.♘xd5 exd5 (la Donna non ha case in cui ritirarsi: se 1…♕g6 2.♘e7+) **2.♖xf8+ ♗xf8 3.♕xf6** e vince.

Esercizio n° 29
(Sikora - Monza)

1.♕h6 ♘g7 (oppure ♘d6; non c'è altro per parare il matto con ♕f8) **2.♖xc7.**
Assegnatevi 4 punti supplementari se lo avete risolto senza aiuto, due soli in più con l'aiuto

Esercizio n° 30
(Fond - Bibli)

1…♖e1+ 2.♔h2 (ovviamente non 2.♖xe1 ♖xe1+ 3.♔h2 ♕xb5) **♕g6!!** e ora la minaccia di matto in g2 costringe il Bianco a giocare **3.♕xb7 ♕xb1** con vantaggio.

Esercizio n° 31
(Green - Aitken)

1…♕e2+ 2.♔xg3 ♕e5+!! (non però 2…♕xa6, a causa di 3.♕f7+ ♕g6 4.♕f3+ g4 5.hxg4+ ♔g4 6.♕f4#) **3.♕xe5** stallo.
Inutile tentare altre strade per il Bianco. Se 2.♔g1 ♕h2+ 3.♔f1 g2+ 4.♔e1 g1=♕+ e il Bianco finirebbe col perdere. Assegnatevi quattro punti extra se avete considerato, e quindi confutato, la variante con 2...♕xa6

Esercizio n° 32
(Kasparow - Browne)

1.♗h7+ ♔xh7 (a 1…♔f8 2.♕h8#) **2.♕xe6 ♕f8** (o ♕g8) **3.♕xf7+ ♕g7** (su 3...♔h8 4. ♕xh6#) **4.♕f6 ♕xf7 5.♕xf7 ♔h8 6.bxc3 bxc3 7.♕f6**
Se vi siete fermati alla terza mossa, questo esercizio vale quattro punti, ma se avete considerato tutta la variante fino alla fine meritate altri quattro punti supplementari

Test Supplementare A
(Letelier - Fischer)

1...♖xe3 2.♖xe3 ♖xe3 3.♔xe3 ♕xf4+ e qui il Bianco abbandonò. Se 4.♔xf4 il Nero dà matto con ♗h6#. Con altre mosse del Re il Bianco può solo allungare la sua agonia...

Test Supplementare B
(Pirc - Byrne)

1...♘f5+ 2.♔d3 ♖xc3+ 3.♔xc3 ♘e3 4.♖xf2 ♘d1+ 5.♔d4 ♘xf2 e il finale è facilmente vinto.

Test Supplementare C
(Portisch - Huebner)

1...♘e4+ 2.fxe4 fxe4+ 3.♔e1 ♕xg3+ 4. ♖xg3 ♖h1+ 5.♗f1 ♖hxf1 6.♔e2 ♖7f2#
una combinazione mozzafiato!

Breve storia del gioco degli Scacchi

a cura del socio NAZARIO MENATO

Il gioco o meglio **il Nobil Gioco** (com'è normalmente chiamato ed inteso) ha interessato migliaia di persone attraverso i secoli (oggi sono milioni) appartenenti a tutti gli strati sociali, a tutte le razze e religioni: **Gens una sumus** suona il motto della **FIDE** (Fédération Inter-nationale des Echecs), un vero gioco ecumenico!

L'origine degli scacchi si perde realmente nella notte dei tempi, e non si può rifarne la storia senza aver prima aver preso spunto dalla mitologia. Narra dunque la leggenda che **Marte**, dio della guerra, stanco di correre per il mondo ad attizzar battaglie e fomentare guerre, decise di riposarsi un poco, ma affinché l'uomo non perdesse l'attitudine al combattimento o per lo meno al confronto, volle regalargli un gioco che riproducesse a tavolino le gesta di Re e condottieri, armate e battaglie, strategie e tattiche, tutto come in guerra insomma, una volta tanto però senza spargimento di sangue. Fu così che nacquero gli scacchi, la cui diffusione Marte affidò alla drìade **Caissa**, una ninfa sua prediletta, la quale da allora divenne ipso-facto la **diva protettrice del gioco**. Tale almeno è la versione mitologica che ci è stata fornita, intorno al 1760, da **Sir William Jones,** scrittore e poeta inglese, in una sua composizione intitolata appunto "Caissa".

Ad ogni buon conto, malgrado vi siano notizie, vaghe per la verità, di un gioco da tavoliere in voga anche presso i **Romani**, denominato **lusus latrunculorum** (il gioco dei ladruncoli), patria di origine in senso lato sembra però essere stata la **Cina;** ma quale scoperta non si attribuisce ai Cinesi: dallo studio dell'astronomia, ancor prima dei Caldei, all'invenzione della scrittura sotto forma di ideogrammi, dalla polvere pirica alla bussola (con buona pace di Flavio Gioia), e tante altre scoperte più o meno eccitanti come l'agopuntura. E' comunque assodato che in questo Paese già in epoca pre-cristiana si praticava un gioco da scacchiera chiamato **Siang-Khi,** che fornì molto verosimilmente ad un asceta o filosofo indiano, verso il 600 d.C., l'idea e lo spunto per inventare un nuovo gioco che in sanscrito si chiamava **Chatrang** o **Chaturanga,** fatto che ascrive inequivocabilmente la paternità degli scacchi all'**India**.

A questo proposito vale la pena ricordare un'altra sapida leggenda che pérora per l'appunto la causa dell'invenzione indiana degli scacchi , si tratta della leggenda di

Sissa il bramino.

Molti secoli fa in uno dei tanti regni dell'India viveva un bramino di nome Sissa. Il maharajah di quel regno che molto si annoiava dividendo il suo tempo tra l'harem, la caccia e i soliti pantagruelici banchetti, diramò un bando con il quale chiedeva ai sudditi di inventargli un passatempo nuovo che rendesse più interessanti le sue giornate. Non molto tempo dopo, Sissa si presentò al monarca con il gioco degli scacchi, e non appena imparatolo, il monarca rimase talmente estasiato dalla sua bellezza e così contento del regalo che volle offrire al bramino una ricompensa: qualsiasi cosa avesse chiesto l'avrebbe ottenuta. "Sono un uomo umile" disse il bramino "mi accon-tento di poco. Dammi un grano di riso per la prima casella della scacchiera, due per la seconda, quattro per la terza e così via raddoppiando fino alla sessantaquat-tresima."

Chi s'intende di matematica avrà già capito che il numero dei chicchi richiesti oltre ad essere enorme è anche impronunciabile, esattamente 2^{64}-1, una quantità sufficiente a seminare l'intero pianeta per 76 volte consecutive. Si narra che il maharajah, intuita la gravosità dell'assunto abbia decretato la decapitazione dell'astuto bramino, ma è molto più probabile che costui, resosi conto della piega che stavano prendendo gli avvenimenti, se la sia data a gambe.

Il gioco indiano proponeva uno scontro fra quattro armate disposte ai quattro lati della scacchiera ma successivamente, migrando in **Persia**, venne modificato e gli eserciti contrapposti rimasero solo due, inoltre per assonanza prese il nome di **Shatranj** o gioco del Re (**lo Shah**) da cui **Shahmat = Scaccomatto** ossia **il Re è morto**. Da questo preambolo si deduce perché il gioco degli scacchi è anche chiamato: **il gioco dei Re** e per inferenza **il Re dei giochi**.

Dai Persiani, vicini di casa, lo appresero gli **Arabi** ed, entrato a far parte del loro bagaglio ludico, venne diffuso in **Europa** al tempo della loro espansione nel bacino del Mediterraneo tra il 700 e il 900 d.C. e segnatamente in **Sicilia** e **Spagna**. Quivi giunto, durò poi molta fatica ad imporsi, essendo, nell'Europa cristiana di quel tempo, a lungo osteggiato dalla **Chiesa** che, come tutti i giochi, lo riteneva un'invenzione del Maligno per distogliere l'uomo dal pensiero di Dio.

Finalmente con lo sbocciare del **Rinascimento**, gli scacchi vennero inquadrati in un'ottica meno torva e più rilassata e il gioco si diffuse rapidamente soprattutto tra i nobili nelle varie corti dell'epoca. Anche alti Prelati all'inizio del 1500, cominciarono a praticarlo, considerandolo un notevole incentivo alla riflessione, tant'è che proprio un vescovo viene considerato oggi come il primo campione mondiale "ante litteram". Si tratta dello spagnolo Monsignor **Ruy Lopez de Segura** beatificato ed immortalato sugli altari di Caissa, piuttosto che su quelli di Madre Chiesa. Egli infatti pubblicò intorno al 1560, un ponderoso trattato sulle **Aperture** (le prime mosse di una partita), e ne teorizzò una tra le più importanti: **l'Apertura spagnola**, tuttora chiamata anche **Ruy Lopez** in suo onore. Come spesso accade, però, la Teoria venne offuscata dal Genio, cosicché il sommo teorico Ruy Lopez dovette soccombere nel 1574 al genio del calabrese **Leonardo da Cutro** detto "**il Puttino**" poiché era piccolo di statura ma dall'aspetto molto piacevole. Leonardo batté il Vescovo nientedimeno che alla presenza di Sua Maestà il Re **Filippo II di Spagna** il quale rimase talmente deliziato dal suo gioco sottile e sfavillante che, oltre al premio per la vittoria, gli concesse pure un vitalizio. Fu così che la supremazia passò in **Italia** e vi rimase per più di un secolo esprimendo tanti altri valentissimi giocatori quali: **Paolo Boi** "**il Siracusano**" che catturato da pirati turchi durante il ritorno da un suo viag-

gio in Spagna si giocò la libertà giocando a scacchi, e poi ancora **Giulio Cesare Polerio** "l'**Abruzzese**" che viaggiò al seguito del Puttino e **Gioacchino Greco " il Calabrese**" rimasto famoso per aver ideato un celebre **"gambetto**" che porta il suo nome. Oltre ad essere culla di giocatori eccellenti, l'Italia del 1500-1600 produsse anche valenti teorici e divulgatori di scacchi, ricordiamo Orazio **Gianuzio,** Pietro **Carrera** e Alessandro **Salvio.** Da allora il gioco è andato via via evolvendosi e perfezionandosi. Nel 1700 il primato passò alla **Francia,** Paese in cui nacquero talenti come André Danican **Philidor** di professione musicista e compositore e poi **Deschapelles**, **Labourdonnais**, **Saint Amant.** Più tardi, scavalcando la Manica, il testimone di questa ideale staffetta dell'eccellenza scacchistica fu consegnato, ai primi dell'800 all'**In-ghilterra**. I nomi di spicco di questo Paese in quel tempo all'apice della sua potenza furono: **Bird**, **Evans**, **Blackburne**, **Owen** e l'irlandese **MacDonnell**; Staunton modificò anche la foggia dei pezzi da gioco allora in voga, chiamati "**Régence**" dal nome del caffè parigino in cui erano stati modellati, cosa che fece per adattarli al gusto estetico inglese; essi sono i pezzi tuttora in uso e sono chiamati appunto "pezzi Staunton". Nella seconda metà dell'800, fu poi il turno della **Germania** e dell'ambito territoriale germanòfono ad essere investito dal vento degli scacchi. I Tedeschi di allora forgiati alla scuola prussiana o a quella austro-ungarica espressero campioni tutti d'un pezzo come **Anderssen**, professore di matematica e poi **Steinitz**, **Schlechter, Tarrasch**, **Falkbeer** e **Lasker,** campione del mondo per 27 anni**.** Dalla Germania, l'aquila scacchistica volò sopra la **Polonia**, e i **Paesi Baltici** dove si alimentò dei talenti di **Zukertort** (un laureato in medicina che parlava 12 lingue), **Janowsky, Nimzowitsch** e **Rubinstein** che impazzì per gli scacchi e la cui vita fu lo spunto del romanzo *La Difesa* dello scrittore russo *Nabokov*. Si posò infine agli inizi del '900, forse ormai stanca di sbattere le ali, sull'immensa Madre **Russia** che non ha più lasciato e dove sono nati quasi tutti gli ultimi campioni mondiali, cominciando dall'eccelso **Aleksandr Aljechin** giù giù fino a **Karpov** e **Kasparov**. Ah già, e il bizzoso **Bobby Fischer** chi non lo ricorda? La sua sfida all'ultimo cavillo (oltre che cavallo) con **Spasskij** nel **1972** a **Reykjavik** in Islanda, catalizzò l'attenzione del mondo intero, tanto che assunse i contorni di un confronto tra le due Superpotenze di allora: gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica. Fu questo il periodo in cui il primato mondiale tornò per circa tre anni nel Nuovo Mondo che l'aveva detenuto brevemente altre due volte in passato: verso la metà dell'800, quando la meteora statunitense **Paul Morphy** illuminò la scena scacchistica, e all'inizio del '900 con il campione mondiale il cubano **Raul Capablanca**. Ma sia la sfida tra Fischer e Spasskij, che le mirabolanti avventure in Europa di Morphy e Capablanca, fanno parte della emozionante storia del **Campionato del Mondo di Scacchi** che annovera, in ordine cronologico, tra coloro che si sono fregiati del massimo alloro, campioni del calibro di **Steinitz**, **Lasker**, **Capablanca**, **Aljechin**, **Botvinnik**, **Tal**, **Petrosjan**, **Spasskij**, **Fischer**, **Karpov**, **Kasparov**... ed è una storia che merita di essere raccontata a parte.

Volete approfondire i temi trattati in questo opuscolo?
Desiderate migliorare la vostra comprensione del gioco?
Pensate che sia finalmente giunto il momento di iscrivervi ad un vero torneo?

Allora quel che vi serve è una visita alla

A.D. Scacchistica Trevigliese

www.treviglioscacchi.com

Ogni Mercoledì dalle ore 21 alle 24 ed ogni Sabato dal 15,30 in poi
a Treviglio (BG) - Largo Lamarmora, 2